一発で記憶に残る曲を作る!

「9つのルール」

割田康彦

yamaha music media

CamScannerでスキャン

はじめに

世の中には、数え切れないほどの楽曲が存在し、その中には、長きに渡って人々に愛されている曲とそうでない曲とが存在する。

「長きに渡って人々に愛されている曲」は、その構造において〈共通の法則〉というモノが存在する。私はその法則を分析し、長年をかけて「9つのルール」という形に集約させるに至った。

この「9つのルール」に基づいて作曲（メロディメイキング）を行えば、アナタの大事な作品をワンランク上のレベルへと引き上げることができるかもしれない。

さらに言えば、この「9つのルール」は、作曲のためのチェックリストとしての機能を有しているため、すでに存在しているアナタの未発表曲をこれらの「ルール」に照らし合わせ、検証し、自省し、補正すれば、簡単にブラッシュアップさせられるかもしれない。

「……かもしれない」と書くのは、もちろん断言できないからであり、そして「誇大広告」の罪で訴えられるのを避けるためでもある。

昨今、「これさえ●●すれば1週間で●●できる」といったすばらしい書物や商品が溢れているが、私は「必ず●●できる」などという大胆な約束を見ず知らずのアナタと結ぶ勇気がないだけのことである。

♬　♬　♬

本書は、音楽的な理論についてはあまり触れていない。

たとえば「ドミナント・モーション」「アイオニアン」「ドリアン」「ロクリアン」などという舌をかみそうな専門用語はまったく登場しない（というか、私自身が作曲する上では、このような言葉はまったく意識したことがない）。

理論的なことを学びたい方は、まず専門書をご購入いただきたい。そして、その上で、本書をサブテキストとしてご活用いただきたい。もちろん本書だけでも十分役立つようには工夫したつもりだ。

CamScannerでスキャン

なお、本書にふさわしい読者は、下記のような「アナタ」となる。

※♥マークは必読レベル

音楽愛好家　♥♥♥♡♡

・曲を作った経験はないが、曲の構造や制作過程に興味がある

作曲初心者　♥♥♥♥♡

・曲を作った経験がある（歌モノ、インスト問わず）
・基本的なコード進行を理解している
・ある程度、歌詞を読み解く力がある

中級者　♥♥♥♥♥

・DAWを使える環境がある
・楽器が弾ける

中級よりも上　♥♥♥♥♥

・プロのアーティスト（歌手）の「楽曲コンペ」に参加したことがある
・アナタ自身が定期的にライヴ活動を行っている

上級者　♥♥♡♡♡

・プロのアーティスト（歌手）に数回、曲が採用されたことがある

強者（つわもの）　♡♡♡♡♡

・プロのアーティスト（歌手）に何度となく、曲が採用されたことがある
・アナタ自身がアーティストとしてデビューしている

奇書珍書マニア　♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥

おいおいおい！

これじゃ、ほとんどのレベルの人を網羅しているではないか、と突っ込みを入れたくなるお気持ちはよくわかるが、本書の最大の特徴は、専門的な音楽理論にいっさい触れないことで、あらゆるレベル（層）の皆様に理解されやすく、それ相応のお役に立てる(かもしれない)ということなのだ。

CamScannerでスキャン

まえがき

少々長いので早く本編へ行きたい方は 19ページへ

立ち読みしているアナタへ

まずは、本書を「立ち読み」しているアナタに申し上げたい。
きっとアナタは、作曲について、何らかの不安を抱いているはずである。

半年かけてDAWで作った渾身の自信作を仲の良い友人に聴かせたところ「なんか、ありがちかも～」と素っ気なく言われ、そしてあっけなく玉砕してしまったという作曲初心者のアナタ。

鼻歌まじりに作った曲を何気なく彼女に聴かせたところ「メッチャ名曲じゃん！　売れるかも！」とほめられたので、さっそくライヴで「自信作っス！　聴いてくださいっス！」と熱唱した結果、その味気ない反応に、ねっとりと脇汗をかいてしまった……というアーティスト志望のアナタ。

研究を重ねて斬新なギミックをあれこれと詰め込んだ曲を「某アイドルの楽曲コンペ」に提出したところ、最終選考にも残らず非情な現実を突きつけられ茫然自失の状態に陥っている……という作曲家の卵のアナタ。

アナタの曲への反応が乏しかった理由は、
いったい、どこにあるのだろうか？

アナタはメロディメイキングという「深い森」に迷い込んでしまい、「なんらかのヒントを得たい、自信を取り戻すための手がかりが欲しい」と思っているに違いない。

そんなアナタが、本書を「指南書」と捉えるかどうかは、アナタ次第であり、本書が「大いなる悩みを解決してくれる本」となり得るかどうかも、アナタ次第なのである。

現時点で私がハッキリと申し上げられることは、ただひとつ！
「立ち読みでは、指南書と成り得ず、アナタの悩みは解決されない」ということである。

CamScannerでスキャン

購入を躊躇(ちゅうちょ)しているアナタへ

アナタはきっと悩み始めているに違いない。
はたして、この本は「購入するに価する本」なのであろうか……と。
そんなアナタに、本書の「効果・効能」を申し上げておく。

- **覚えやすい曲（歌）の作り方を理解できるようになる**
- **キャッチーなメロディとは何かを理解できるようになる**
- **他人から「いいね！」と言われる確率が高くなる**
- **楽曲コンペなどで、採用される曲を作れるようになる**

そう。「これを読めば●●できる」系の商品には、必ず但し書きとして「お決まりの言葉」が添えられているので、例に漏れず、私も一筆……。

★ 効果・効能には「個人差」があります。

なんと便利な言葉であろうか。しかし、あえて言わせていただきたい。
この「個人差」という言葉こそが、「ものづくり」や「クリエイティブ」な作業にとって、もっとも重要であるということを。

個人差 ＝ 個性のあらわれ

詩人「金子みすゞ」の言うところの「みんな違って、みんないい」である。
差異があるからこそ、個人が個別に「個性溢れる曲」を作ることができるのであって、その結果、世界に多種多様のすばらしい音楽が満ち溢れることになる……ワケなのである。
個性……。なんとみずみずしい響きを持った言葉なのであろう。
本書がアナタの個性を手助けする《ひとつのきっかけ》になるようであれば、これ以上、うれしいことはない。
……などと熱く語られると、きっとアナタは騙された気持ちになって、「よし、そこまで言うなら、この本を買ってみようじゃないか！」と決意し、すでに本屋さんのレジに向かってしまっているはずである。

CamScannerでスキャン

本書をご購入いただいたアナタへ

本書をご購入いただいたアナタには、心より御礼を申し上げたい。

数多く出版されている「作曲に関するノウハウ本」の中から拙著を選んでくださったことは、至上の幸福であり、信じ難いミラクルなのである。

しかし今、アナタは微妙な不安を抱いているに違いない。

得体の知れぬ輩（やから）が書いたこの本に「信憑性・信頼性」があるのか……と。

ということで、アナタのその微妙な不安を払拭するためには、まず私の《経歴》を知っていただき、安心を得ていただく必要がある……というコトに、遅ればせながら気づいた次第である。

♬　♬　♬

私は大学3年の時、日本のポップス界を牽引していた大ヒットメーカー林哲司氏に見出され作曲家としてデビューした。そして、ジャニーズ系、女性アイドルグループ、実力派ジャズシンガーからTVアニメやお笑い系に至るまで、多種多様なジャンルに楽曲を提供（無節操？）。

▼　▼　▼

弱冠23歳のときに声優アイドルの先駆者的存在である笠原弘子嬢のアルバム全曲の作曲を手掛けさせていただくという名誉にもあずかったが、「売れっ子」になれるワケでもなく、わずか2年で挫折……。

▼　▼　▼

そのあと、日本を離れてオーストラリアでツアーガイドのバイトをしたり、ギターを背負って東南アジアを放浪したり……（以下、省略）。

▼　▼　▼

CamScannerでスキャン

20代後半、幸運にも大手レコードメーカー「東芝EMI（当時）」からユニットとしてデビューさせていただき、作曲を手掛けた作品は、TVドラマ主題歌、TV-CM曲などにも起用されたが、またしても「売れっ子」になれるワケでもなく、わずか4年で挫折……。

▼　▼　▼

30代、大手芸能プロダクション「研音」でプロデューサー&ディレクターとして活動を開始し、数多くの作品の制作に携わり、時に著名な外部プロデューサーとお仕事をご一緒させていただいたものの「売れっ子」になれるワケでもなく……。

んんん？
私の経歴を披露すればするほど、アナタの「不安」を助長させてしまっている？
これではマズイ！
このままでは、本書を返品されてしまいかねない……。

しかし、しかし。
読者諸氏の中に、「これといった実績のない輩が書いた本が出版されているからには、何か《特別な理由》があるはずだ」と《ウラ》を読んでいらっしゃる方が若干名存在していることを私は知っている。
そんな奇特なアナタだけに、次のページに読み進む権利を特別に与えたい。

そして寛大な心を持つ私は、奇特なアナタ以外のそこのアナタにも、次ページ以降を含めたすべてのページを読む権利を与えてみたい。

CamScannerでスキャン

まえがきを全部すっ飛ばしたアナタへ

ここまでの長いまえがきにまったく目を通すことをしなかったアナタに申し上げたい。アナタは、ある意味「賢い選択」をしたといえる。

たいてい「まえがき」は居酒屋における「お通し」のような存在であって、ちょっとした空腹を満たすモノであり、必ずしも箸をつけなければならないという類のモノでもない。

お店によっては、「お通しは要りません」と拒否できるお店もあるので、まぁ端的に言えば「まえがき」をすっ飛ばしても、本書とアナタとの関係には、さほど影響がない……と言える。

しかし、稀に「美味しいお通し」を売りにしているお店もあるので、本書の「まえがき」をすっ飛ばしたアナタは、もしかしたら「本文よりもまえがきのほうがすばらしい内容」であったことにまったく気づかないまま、今後、不幸な人生を歩んでいくことになるかもしれないのである。

ということで。

いくつもまどろっこしい「まえがき」を書いている理由は、ただひとつ。

ズバリ、本文を書く自信がないからである。

このまま永遠に「まえがき」を書き続けていたい気分ではあるが、そろそろ「コレって、ページ数を稼ぐための水増し行為じゃないの？」という声が聞こえてきそうなので、お叱りを受ける前に、そそくさと本文を始めさせていただくことにする。

Intro
duction

序章

「9つのルール」が生まれたわけ

CamScannerでスキャン

曲を「選ぶ側」と「選ばれる側」

私の音楽業界人としてのスタートは作曲家であったが、その後、アーティストを経て制作者サイドにたどり着いた。

つまり、幸運にも「曲を作る側（作曲家／アーティスト）」と、「曲を選ぶ側（プロデューサー／ディレクター）」の双方の立場からこの業界を眺めてきた……ということになる。

このふたつの立場、端から見ると同じ目的を持った〈同志〉というイメージがあるが、実際は同じ土俵の上に立ちつつも「対極」に位置する〈対戦相手〉という側面を持っている。

なぜなら、プロデューサー＆ディレクターは「曲を発注する立場＝曲を選ぶ側」であり、作曲家は「曲を受注する立場＝曲が選ばれる側」であるからである。

この両者は「優れた作品を世に送り出し、多くの方に聴いていただきたい」（＝多く売りたい）という目的は同じだが、職種としてはまったく異なる。

この異なる職種を同時並行的に生業（なりわい）としている私のような人間は、実は非常に珍しい存在であると言える。ゆえに、本項の冒頭で「幸運にも……」と書いた理由がおわかりいただけると思う。

memo

楽曲の受注について

ある歌手がシングル曲を制作することになった……と仮定しよう。この場合、制作者サイドが取る行動は以下のふたつのいずれかだ。

「決め打ち（指名）」
信頼のおける作曲家（アーティストも含む）に作曲を依頼する。

「楽曲コンペ」
複数の作曲家に楽曲を依頼し、集めた曲の中から選出する。

いずれの場合も、制作サイド（プロデューサーやディレクター）がオーケーした作品のみが発売へとこぎつけるワケである。

「選ばれる側」作曲家としての活動

これまで私は、作曲家として数多くの楽曲をレコード会社に提出（提案）してきた。その多くは「楽曲コンペ」への参加というかたちであったが、ときに「決め打ち」（ご指名）の場合もあった。そして数多くの「ボツ」を喰らってきた。

作曲家1年目は70曲の作品を書き、採用は18曲。打率は2割5分7厘となるので、「新人選手としては、よく頑張ったんじゃないの？　まぁ来年度は保証できないけどね」というようなレベルかもしれない。

当時、レコード会社のディレクターに曲を聴いてもらっている最中（インターネットのない時代、レコード会社に直接デモ音源を届けてその場で試聴してもらっていた）、よく次のようなコトを言われたものだ。

「あちゃ～、Aメロまでは良かったのに、なんでBメロはそっち行っちゃうかな？」
「なんだかサビの後半、物足りないねぇ～」
「以前聴かせてもらった曲と代わり映えしないな。もうひと工夫……！」

……などなど。

若き純朴な青年は、業界の百戦錬磨の大人たちから、グサグサといろいろなモノを刺し込まれたりしたワケである。

その度に「なにクソ～」と思い、書き直したモノを数日後に提出し「おぉ～、だいぶ良くなったじゃん」などと言われたものの、結局採用されず……というケースが多々あった。

ここに至るまで、作曲家としての苦汁は十分になめてきたつもりである（なめるどころか、一気飲みのレベルかもしれない）。

「選ぶ側」プロデューサーとしての活動

かたや長年、私はプロデューサーもディレクターとして、数多くの作品の「制作」に携わってきた。J-POPをはじめ、そのジャンルはクラシック系、アニメ系、ゲーム系、映画系、ドラマ系、演劇系、お笑い系……と多岐にわたる。

作品制作の過程において都度開催する楽曲コンペなどで、数多くの楽曲に触れる機会があったことは言うまでもない。言うなれば、数々の「名曲」、そして「不名曲」と対面してきたことになる。

「あぁ～、この曲、AメロもBメロは最高なのに、サビが惜しいなぁ～」
「うぅ～ん、この曲、雰囲気はあるのに、ワンコーラスが長過ぎるなぁ～」
「ひとつひとつのフレーズには輝きがあるんだけど、なんか途中で飽きちゃうなぁ～」
「うぅ～ん」
「惜しい～」

などなど。
……あれ？
これって、私が作曲家1年目の頃、当時のレコード会社のディレクター陣から言われ続けていた言葉とほとんど同じではないか!?
今になってみると、あのときの陣営の気持ちが手に取るようにわかる。

惜しい作品の救済活動として始めた作曲講座

というワケで、多くの楽曲コンペにおいて、「もっと、こうしたら良くなるかもしれないのに～」という、いわゆる《惜しい作品》の数々に出会ってきた次第なのだが、もしもその折々で潤沢な時間があれば、それらの《惜しい作品》を作った作曲家たちに声をかけて「この曲はさぁ、ここが惜しいから、もっとこんな感じにしたほうが良いかもね」などと偉そうにアドバイスできたのかもしれない。

しかし多忙を極める日々の中では、作曲家の育成よりも発売日が迫りつつある作品の制作が最優先事項……。

「いつかの日か、惜しい作品の救済措置を！」

そう考えていたのだが、なかなか実現できずにいた。

しかし。ある日ある時ある場所で、「作曲講座」を開催する機会を得ることになり、その講座のタイトルを次のように命名したところから、風向きが変わったような気がする。

☞「楽曲コンペ・ボツ曲」再生工場 ～アナタのボツ曲、直します～

これだっ!!

この時から、私の「惜しい作品救済活動」が始まったのである。

この活動は、ときに「楽曲ブラッシュアップ講座」「作曲セミナー」「作曲クリニック」「作曲ワークショップ」などとタイトルを変え、場所を変え、そしてもちろん対象者を変えながら細々と展開していき、そしてこの過程の中で私は痛感した。

この世の中は「惜しい作品」に溢れている！
「磨けば光る作品」に満ち溢れている！

……と！　せっかくこの世に産み落とされた作品たちを、ボツのまま埋もれさせていてはもったいない！

CamScannerでスキャン

救済活動を通して生まれた「9つのルール」

この「救済活動」を展開してゆくなかで、私は曲作りの手助けとなり得る「ブラッシュアップ術」のようなモノを作りあげていった。もちろん私は、クリエイティブ・ディレクター、そして作曲家という「双方の立場」を長年経験してきたことで培ってきた「曲作りの法則」のようなモノである。
それを伝えやすい形に集約し、まとめあげたモノが、右ページに掲げる「9つのルール」なのだ。

講座やワークショップを開催するたびに、これらの「キーワード」をホワイトボードにペタペタと貼りつけては、あれやこれやと講釈を垂れてきた。
そして毎回、ありがたいことに次のような感謝の言葉を頂戴してきた。

♪ 割田先生の講座はいつも勉強になります！
♪ 独自の作曲理論に目からウロコでした！
♪ いままでの講座の中でいちばん役に立ちました！

※あくまでも個人の感想です。

しかし、彼らが嘘偽りやお世辞を述べていたり、いわゆる「忖度（そんたく）」をしていたりする可能性が十分にあり、言葉の内容が真実かどうかも大いに疑わしい。

彼らの言葉の真偽を検証していただくためにも、ぜひアナタに本書を読み進めていただきたい。
そして「9つのルール」がアナタの役に立たなかった場合、彼らの言葉に嘘偽りやお世辞があったことが実証され、「真偽の検証」という部分において、本書が非常に役立った……ということが評価されることになるはずである。

⑨つのルール

大前提：楽曲は**料理**であると考えるべし！

① **客観視**できているか？

② **メロディの主張**があるか？

③ 効果的な**「反復」**が施されているか?

④ 歌詞に**反復性**があるか？

⑤ **起伏**（メリハリ）があるか?

⑥ 曲全体が**コース料理**になっているか?

⑦ **盛り込みすぎ**ていないか？

⑧ メロディを**突き詰める**「旅」をしたか？

⑨ **神は細部に宿る！**

CamScannerでスキャン

INDEX

9 序章 「9つのルール」が生まれたわけ
10 | 曲を「選ぶ側」と「選ばれる側」
11 | 「選ばれる側」作曲家としての活動
12 | 「選ぶ側」プロデューサーとしての活動
13 | 惜しい作品の救済活動として始めた作曲講座
14 | 救済活動を通して生まれた「9つのルール」

19 大前提 楽曲は料理であると考えるべし！
20 | 音楽の「三大要素」と、成功の「三大条件」
21 | 楽曲を「良い／悪い」で判断することなかれ
22 | 「美味しくない料理」を「美味しい料理」に

23 ルール1 客観視できているか？
24 | 曲を選ぶ側・曲を選ばれる側
25 | ストック曲の数自慢はもうやめよう
26 | 客観性欠乏症の果てに
28 | 「楽曲コンペ」に参加し続けた日々
30 | ディレクターから直接ダメ出しされ……
31 | ディレクターの言葉が背後から聞こえ……
32 | そして身についた「客観性」。しかし今は……
33 | 客観性が身につく魔法の呪文！

35 ルール2 メロディの主張があるか？
36 | 「ポップス」とは？
38 | 「メロディの主張」とは？
39 | サビは「メインディッシュ」である
40 | 実験開始！
44 | 主張あるメロディの「有名曲」！

45 ルール3 効果的な「反復」が施されているか？
46 | 「歌」の語源を探る
47 | ポップスの醍醐味は「リフレイン」である
48 | 繰り返しの効果
50 | 飽きない程度の「繰り返し／反復」とは……

CamScannerでスキャン

51 | 単純なメロディを使って実験！
56 | さらなる実験！
58 | 繰り返さない惜しい曲
61 | プロとアマチュアのアプローチの違い
65 | とにかく繰り返しまくる例外もある
66 | ポップスの使命を肝に銘じる

67 ルール4 歌詞に反復性があるか？
68 | メロディと歌詞の「結婚生活」とは？
69 | 実験開始！
75 | 盛り込みすぎる人たち
76 | 効果的な「歌詞の反復方法」
79 | コンペにおける仮歌詞の重要性
80 | サビの歌詞の「あるべき姿」
81 | 実はこの有名曲たちの「正体」とは……

83 ルール5 起伏（メリハリ）があるか？
84 |「メリハリ」について
86 |「音の高低」を知るために
87 | 実験開始！
90 | 残念な起伏の例（その１）
92 | 残念な起伏の例（その２）
94 | 感情表現の成功＝美味しい楽曲

95 ルール6 曲全体がコース料理になっているか？
96 |「コース料理」になぞらえる
99 | 料理の順番の重要性
100 | サビだらけの楽曲を作ったら
102 |「コース料理」のあるべき姿
104 | デザートは別腹！
108 | 料理のバランスを司る

109 ルール7 盛り込みすぎていないか？
110 | アマチュア作曲家にありがちな傾向
112 | 副菜（オカズ）が多いとメインを殺す
114 | 少ないパーツで構成されている名曲たち

CamScannerでスキャン

ール8 応用編 メロディを突き詰める「旅」をしたか？

アナタは、なぜ曲を作るのか？

アナタは、どこに向かうのか？

思考錯誤（思考実験＋試行錯誤）の冒険に出よう！

立入制限区域

「♪ミミミ｜ミレファミ」をめぐる思考錯誤の壮大な冒険

一挙、大公開！

思考錯誤は終わらない……

最高の食材を求めて……

ール9 神は細部に宿る！

神は細部に宿る！

神技１ その譜割りを超える譜割りはないか？

神技２ 目からウロコの「忍法／横すべり」の術

神技３ サビで使用する「印象的な譜割り」は、他所では登場させるべからず！

神技４ サビ前の「キメ」＆「ブレイク」を効果的に使え！

神技５「最高音」はサビまで取っておくべし！

神技６ 弱起はメロディに勢いをつける「加速装置」である！

神技７ 音の高低差が、メロの旨味を引き出す！

神技８ 困った時は「３連符」！

神技９ テンポ（BPM）は適切か？

他人に聴かせる前に！ ～伝える努力～

おまけ 「まちのうた」ができるまで

人生最大級の危機 → 「まちのうた」を作る

オーダー内容

同じメロディで「複数バージョン」を作る

おいでなせ このまちへ

プル音源を聴いてより理解を深めよう

Sample 00

左のマークがついている楽譜は、インターネット経由でサンプル音源を聴くことができます。サンプル音源を聴くには、下記アドレスからアクセスいただくか、二次元バーコードをスマートフォンなどで読み取ってください。

http://www.ymm.co.jp/feature/9rules.php

を聴くには読み込み用の端末が必要です。■二次元バーコードリーダーはご自身でご用意ください。
の状態によっては音源にアクセスできないこともあります。音源は予告なく変更・終了する場合
ます。

大前提

楽曲は
料理であると
考えるべし！

CamScannerでスキャン

音楽の「三大要素」と、成功の「三大条件」

音楽を構成している「三大要素」とは何か？

実際に楽器を演奏したり、作曲を嗜(たしな)んだりしている人であれば、誰に教えてもらわなくとも、経験則的に下記の3つの要素を答えられるではずである。

1. リズム（律動）
2. メロディ（旋律）
3. ハーモニー（和声）

これとはまったく別に、私は「楽曲の成功における三大条件」なるものを独自に定めている。

楽曲の成功における三大条件（自己流）

1. 聴き手の感情を揺さぶることができているか？
2. もう一度聴きたいと思わせる魅力があるか？
3. 覚えやすいか？

この3つの条件をクリアしていなければ、その楽曲は成功しているとは言い難い……と考える。そして、私はこの3つの条件をひと言に集約させて、わかりやすく次のように表現することにしている。

それは、ズバリこの言葉。

美味しいか？

CamScannerでスキャン

楽曲を「良い／悪い」で判断することなかれ

楽曲は「嗜好品」である。
「良い／悪い」で判断はできないと私は思っている。
ある人が「あの曲が好き」と言ったかと思えば、ある人は「あの曲は好きじゃない」と言う。
ここに「良い／悪い」という判断基準はない。
「好き／好きじゃない」である。

食べ物でたとえてみよう。
アナタが料理を作ったとする。アナタの腕前はそれなりである。家庭料理としては十分に成立している。
あるとき、珍しい料理を作って、家族に食べさせたところ、誰かが「美味しい」と言い、誰かが「美味しくない」と言った。
ここに存在するのは「良い／悪い」という判断基準ではない。
「美味しい＝好き」
「美味しくない＝好きじゃない」
のふたつである。

楽曲は嗜好品である。
作ったからには、誰かに「好き」と言ってもらいたい！
作ったからには、誰かに「美味しい」と言ってもらいたい！
それが作り手の本音だろう。

☞ 誰かに「美味しい」と言ってもらいたい！

CamScannerでスキャン

「美味しくない料理」を「美味しい料理」に

私は楽曲コンペの選考において、「良い／悪い」の判断でバッサバッサと斬っていくのが苦手だ。私は《作り手》でもあるので、苦労を経てこの世に生み出された曲に「悪い」などという言葉はおこがましくて使えない。

「悪い作品」や「悪いメロディ」と言われている楽曲たちは、私にとって「惜しい作品」や「惜しいメロディ」。なんらかの修正を加えれば、良いモノ（好きになれるモノ）に生まれ変われると信じて疑わない。

どんな曲にも何らかの「光る要素」が存在していて、緻密に綿密に、そして徹底的に修正を施すことで、採用曲となり得るのだ。

最近の例をご紹介すると……。

とある楽曲コンペにおいて箸にも棒にもひっかからなかった「ボツ曲」。ある時、このボツ曲を偶然にも掘り起こした私は、その作曲者とともに約1ヵ月間の時間をかけて微に入り細にわたってリメイクを施した（すべて「9つのルール」に則した直し方だ）。そしてクライアントにプレゼンしたところ、なんとなんと見事に「採用」となってしまったのだ。

誰の耳にも届かなかったかもしれないメロディにメスを入れ、蘇生させた、つまりは「美味しくない」と斬り捨てられた料理を作り直して、「美味しい」と言ってもらえる料理に仕立て上げることに成功したのである。

味付けを変え、調味料の配合を調整し、火加減を変えたり、盛り付けを変えたりすることで、美味しくないとされていた料理も美味しいモノに変身してしまうのだ（※出来／不出来には個人差があります）。

☞ **味付けを変え、調味料の配合を調整し、火加減を変えたり、盛り付けを変えたりすることで、さらに美味しい料理に変身する**

美味しく味わってもらえる料理（楽曲）を作るには、どうしたら良いのだろう？　それは次ページからの「9つのルール」をひとつずつ実践していただければ、少しはおわかりいただけるかもしれない。

CamScannerでスキャン

ルール

1

客観視できているか？

✓CHECK LIST

- □ 自分の作品を客観的に評価できるか？
- □ 「これで良いか？」という自問自答ができているか？
- □ 自己満足に陥っていないか？

CamScannerでスキャン

曲を選ぶ側・曲を選ばれる側

作曲講座やワークショップの冒頭で、毎回私はあいさつ代わりに次の話から始めることにしている。

> モノ作りにおいては、自作品を「客観視」することが大事であるといえます。
>
> ・独りよがりになっていないか？
> ・第三者に受け入れてもらえる作品になっているか？
> ・美味しいと思ってもらえる作品に仕上がっているか？
>
> しかし、モノ作りに勤しんでいる人は創作の世界に没頭するあまり、自分の作品を客観的に見ることができません。
> 今日はぜひ皆さんに「客観性」を身につけてもらいたいと思います。
> そのために今日は、参加者全員の曲を聴きあって、批評しあいます。つまり自分がディレクターやプロデューサーの立場になって、ほかの人が作った曲を評価してもらいます。
> 良い点でも、惜しい点でも、何でもかまいません。気がついたことを言葉にしてみてください。それらの行為は、結果的に「客観性」を養うことに繋がるはずです。

「モノ作り」をする人には、2種類のタイプが存在する。いわゆる芸術家（アーティスト）と作家（クリエイター）だ。

「芸術家」と呼ばれる人たちは、自分のインスピレーションの赴くまま、己の道を突き進んでほしい（売れる／売れないは置いておいて）。

しかし「作家」となると話は別だ。作家は自分が作ったモノを売って生計を立てている。つまり、作品を買ってくれる人がいないと生活は成り立たない。常に「売れる／売れない」を気にすべきであり、「客観性」を備えるべきであると考える。

「第三者が満足する作品を作ることができているか？」

自問自答する能力……。自己分析する能力……。

もしアナタが芸術家ではなく、作家を目指したり、第三者に「満足してもらいたい／喜んでもらいたい」ということに重きをおいた作品作りを目標に掲げたりしているのであれば、常に自分の楽曲を「客観視」する必要がある。

ストック曲の数自慢はもうやめよう

ある講座での出来事。

初めて出会ったその青年は、自信あり気にこう言った。

「ストック曲ですか？　そうですね、50曲くらいありますね……」

ストック曲がたくさんあることを誇らしげに話すアマチュアの方がたくさんいる。

酷な言い方をするようだが、これは〈アマチュア作曲家あるある〉である。

経験上、数を自慢している方は、「下手な鉄砲数撃ちゃ当たる」の考え方の持ち主であり、それらストック曲のほとんどは「美味しい曲」とは言えないものばかり。

つまり自慢できる美味しい曲がないので、質よりも「数」を自慢しているに過ぎないということだ。がむしゃらに作って量産して数を稼げば、そのうちに良い曲ができるだろう……という考え方。私に言わせると、それは非生産的な営みである。

私は「下手な鉄砲数撃ちゃ当たる」の考え方には、大反対である。

プロの世界に置き換えてみると、よくわかる。

たとえば、ある作曲家が「自分はストック曲が100曲あるんだ」と豪語したとする。それを聞いた私は「あ、この人は不採用曲が100曲もあるのだな」と思ってしまうはずだ。

なかには稀に、出し惜しみしている名作が紛れている場合があるかもしれないが、基本的にストック曲というモノは、スポーツの世界における「控え選手」のことを意味していると言って良い。

CamScannerでスキャン

客観性欠乏症の果てに

さて。

彼らはなぜ「下手な鉄砲」を撃ち続けるのだろうか？

それはズバリ、あるものが欠けているからである。

そう、それが《客観性》なのである。

やみくもに曲を量産している人は、残念なことに客観性に欠けていると言わざるを得ない。

この状態を少し大袈裟に、次のように命名してみる。

客観性欠乏症

「自分の楽曲を客観的に聴いてみたことがある人は？」

そうたずねると、意外にも手を挙げる人がいない。というか皆さん、そもそも「客観的に自分の楽曲を聴く」という発想を持たないようである。

「下手な鉄砲タイプ」の人は、客観性を備えていない。

自分の作った楽曲が第三者にとって美味しいモノなのか、そうでないモノなのかを見極められず、ガシガシと創作を続け、結果、大量のストック曲が発生……。

これは、料理にたとえるとわかりやすい。

客観性をもたない料理人の弁

自分の作った料理が美味しいモノなのか、そうでないのか、まったくわからない状態のまま、ガシガシと料理を作ってみたのですが、結局誰も買ってくれないので、大量の料理が売れ残ってしまいました……。

なるほどなるほど。

やはり料理人は「お客様に満足してもらえるか否か」を常に気にしながら料理を作るべきであろう。作曲家もまた然るべきであると考える。

▶**料理人**

→自分の料理を**他人が作った料理**として捉え、
第三者の《舌》で味わってみるべし。

▶**作曲家**

→自分の楽曲を**他人が作った楽曲**として捉え、
第三者の《耳》で聴いてみるべし。

しかし。

そもそも「モノ作り」というクリエイティブな作業に没入している最中は気分が高揚している状態にある。冷静に第三者の観点で作品を批評することは、かなり難しい。

しかし、アナタの意志やDNAが反映された楽曲たち。せっかくこの世に産み落とされたのだから、きちんと育て上げて、成人させて、そして世に送り出してあげなければかわいそう……そう考えるのが親心というもの。

どうすれば「客観性」を身につけることができるのだろうか？
私の経験をもとにご紹介することにしよう。

CamScannerでスキャン

「楽曲コンペ」に参加し続けた日々

私が作曲家になったのは四半世紀以上前、1990年のことである。

その前年の1989年、大学2年の冬。憧れの超有名作曲家の事務所にデモテープを送ったところ、マネジャー氏に「若いのに良いメロ書くね～」などとほめられ、その気になって、せっせせっせと1年間、デモを作っては事務所に馳せ参じ……を繰り返し、その努力の甲斐あって、翌1990年の2月（大学3年）、作曲家として専属契約を締結。

事務所に正式所属となったは良いが、若手のド新人作曲家にご指名で仕事が来るワケもなく、毎週のように「楽曲コンペ」に参加し続ける地味で過酷な日々が始まった。

楽曲コンペの場合、たいてい発注が来てから1週間で曲を提出しなければならない。「え？ たったの1週間？」と驚かれる方もいらっしゃると思うが、この形は今も基本的には変わらない。

ゆえに時代の進歩をうらやましく思う。楽曲ができたら「MP3」でネットでポンと送信。提出に時間も手間もかからない。

インターネットも携帯電話も一般に浸透していない1990年当時はこうだ。

1. 曲が完成。カラオケをシンセサイザー＆シーケンサーで作成。

2. 6mmオープンリールの8トラックマルチレコーダーで「仮歌」を録音。

3. ミックス作業・カセットテープに2MIXを録音。

4. 事務所に（固定）電話。「デモができたので、○時頃に伺いま～す」

5. 電車に飛び乗る。

6. 電車を乗り継ぎ、事務所に到着するやいなやデモ音源をダビング。

7. デモ音源を直接届けるべく、マネジャー氏とともにレコード会社へ。
若手作曲家はディレクターに顔を覚えてもらうのも仕事のうち。

[illegible]

……と、これだけの手間がかかった。
たった1曲の楽曲を提出するだけでも、以上のような「超アナログで面倒くさい工程」をいちいちクリアしていく必要があったのだ。
だがその反面、大きな大きな収穫を得ることができたのである。
それは、いったい何なのか？
そう。

客観性である。

つまり、どういうワケで客観性を得ることができたのかというと……。
(次のページへ続く)

ディレクターから直接ダメ出しされ……

レコード会社に到着し、担当ディレクターとの打ち合わせが始まると、あいさつもそこそこに、テーブル上のラジカセに、私の超ヘタな仮歌が吹き込まれたカセットがガチャっと挿入される。

ここで必ず、Zippoライターでシュポッと1本目のタバコに火をつけるディレクター。

私は気が気ではない。

緊張感はフルマックス。

ラジカセの「再生（PLAY）ボタン」が押されたその瞬間、世にも恐ろしい《針のムシロ》の時間が開幕するのである。

タバコをくゆらせていたディレクターの眉がピクっと動く。

そして、表情が険しくなり。

「あらら～、Bメロ、そういくか～？」

「うわ～、その転調ありか？」

「あちゃ～、サビ後半のメロ、そりゃないだろ？」

などなど。

ラジカセから流れるメロディに、大きな声で絡んでくるディレクター。

打ち合わせはレコード会社のロビーや共有スペースで行われることが多い。ディレクターの声は、隣席の関係ない人たちにも丸聞こえ。

楽曲を作った本人はたまったもんじゃない。グサグサと「ダメ出しの剣」を身体中にあちこちに刻まれてゆくが如く。

まさにコレは、《公開処刑》の世界。

で、挙句の果てに「3日後までに書き直してこい！」となる。

才能のない私の作曲家生活1年目。

どこのレコード会社に足を運んでも、毎回同じような光景が繰り広げられていた。

ディレクターの言葉が背後から聞こえ……

で、自宅に戻り、メロディを書き直す。鍵盤をガンガン叩きながら、フレーズをひねり出していると、どこからともなく声がしてくる。

「あらら〜、そのメロ、そっち行くか〜？」

「うわぁ〜、そのサビの入り方、キャッチーじゃないな〜」

……などなど。

各レコード会社のディレクター諸氏が『背後霊』となって、背中の後ろから口を出してくるではないか!?　これは言うまでもなく、自分の心の中で勝手に作り出された概念的な存在である。

一度現れてしまった背後霊は、なかなか消えてくれない。

別曲を作っているときにも、常に背後につきまとい、私を監視しているのである。しかし、その影は次第に薄れ、その代わりに今度は私自身が心の中で独り言を繰り出すようになっていった。

「こっちのメロ展開、Aディレクターならこんな風に言うかもなぁ」

「こんなコードを使うと、Bディレクターだったらこう言うよなぁ」

……などなど、おのずと第三者の視点で楽曲を分析するようになっていったのである。

最初は疎ましかったディレクター諸氏の背後霊。

しかし時が経つに連れ、彼らのおかげで強制的に自分の作品を客観視する習慣がついていった。作曲を行いながら、自分で自分の作品に「ダメ出し」をする……そんな能力（？）を体得したことで、それ以降、楽曲の採用率が高くなっていったといっても過言ではない。

まさに『背後霊』さまさまである。いや背後霊という表現は適切ではない。今となっては、この私を守ってくれるありがたい『守護霊』だ。

ん？　ディレクター諸氏は、まだまだご存命だ！

勝手に死なせてはいけない。

前言撤回……。

守護霊ならぬ『守護神様』なのである！

CamScannerでスキャン

そして身についた「客観性」。しかし今は……

以上のような経験を経て、私は「客観性」を身につけていった。

客観性を獲得できたのは、すべて〈レコード会社のディレクター〉のおかげであったと断言できる。

そう考えると、今の時代は不幸だ。

若手作曲家がディレクターと直接顔を合わせる機会はほとんどない。作品についてのやりとりの大半は、ネット経由で行われ、顔を合わせる必要がなくなってしまっている。

作品の授受には便利になったが、その反面、若手作家がディレクターからダメ出しをされるという貴重な時間が失われてしまったと言える。

今の作家はダメ出しもされず、どこが惜しかったのかも知らされないまま不採用となる。結果、その曲についての改善ポイントは一生知り得ないまま。

これではいけない。

そして数年後、私は「ボツ曲」の再生を考え、「惜しい作品の救済活動」を展開してゆくことになるのだが、これは本書の冒頭部分で語った通りである。

客観性が身につく魔法の呪文！

　さて、ディレクターから直接の「ダメ出しの剣」を頂戴することがかなわない不幸なアナタは、どのように客観性を身につければ良いのだろうか？
　ここで、いとも簡単に客観性を身につけることができる《魔法の呪文》を、惜しげもなくドド〜ンと授けたいと思う。
　はい！
　ジャジャン！

==

《魔法の呪文》
コレハ"マイケル・ジャクソン"ガ
ツクッタキョクナノデア〜ル

==

この《魔法の呪文》を三度唱えてから、自分の曲を聴いてみてほしい。

コレハ"マイケル・ジャクソン"ガツクッタキョクナノデア〜ル！
コレハ"マイケル・ジャクソン"ガツクッタキョクナノデア〜ル！
コレハ"マイケル・ジャクソン"ガツクッタキョクナノデア〜ル！

<日本語訳> これは、マイケル・ジャクソンが作った曲なのである！

では、ミュージック・スタートっ!!

♬♬♬♬♬♬　〜☆
♬♬♬♬♬♬〜☆
♬♬♬♬♬♬〜☆〜☆

さてさて……。　どうだろうか？
　キング・オブ・ポップと称されるあの「マイケル」が、もしも仮にアナタの「その曲」を作ったとしたら……。
　マイケルに限らず、アナタが敬愛する作曲家やアーティストの名前を、

CamScannerでスキャン

下記の●●●●●に当てはめてもらっても良い。

『コレハ“●●●●●”ガ ツクッタキョクナノデア～ル』

世間はいったいどのように評価するだろうか？　もしアナタがレコード会社の幹部だったら、その曲の発売にGOを出すだろうか？　そもそも、マイケル（or ●●●●●）は、その曲を発売（発表）するだろうか？
客観性とは、つまり、そういうことである。

ほんとうにコレで良いのか？
リスナーに気に入ってもらえるだろうか？

《自問自答》というアクションを起こすことができたら、それはあなたが客観性を手に入れた証拠。創作過程の節目節目で、ぜひこの「魔法の呪文」を心の中で唱えてみてほしい。

memo

作品を甦らせるべし

ストック曲がたくさんある人は、それを眠らせておいてはいけない。
せっかくこの世に産み落とされた作品たち、ぜひともブラッシュアップやリメイクを施して《美味しい作品》に甦らせてほしい。

とはいえ、一度完成させた作品は、アナタの中では完全に「自己満足的知的財産」として固定化されてしまっている。そこに新たに手を加えることなどできないかもしれない。
ブラッシュアップやリメイクは、イチから曲を作るよりも困難を極める作業であることは間違いないからだ。

しかし、次ページからご紹介する本書の各項目の内容は、新たに楽曲を書き下ろす場合はもちろんのこと、ストック曲に手を入れ直す場合の「ブラッシュアップ術／リメイク術」としても十分に通用するように書かれている……はずである。
本当か、どうか。それを今から、アナタに確かめていただきたい。

CamScannerでスキャン

ルール

2

メロディの主張があるか？

√CHECK LIST

- □「この部分だけはすぐに覚えてほしい！」という**メロディの主張**があるか？
- □ そのメロディは、曲中のほかの部分よりも**際立っている**か？
- □ **覚えてもらいたい**という気持ちを込めているか？
- □ 美味しく味わってもらいたければ**とことん主張**せよ！

CamScannerでスキャン

「ポップス」とは？

「ポップス」という言葉を日本語に訳すとしたら、どんな言葉が適切なのだろうか？「ウィキペディア (Wikipedia)」で調べてみると、ズバリ「ポップス＝ポピュラー音楽を指す」とあった。

そりゃそうだ。

そんなコト、言われなくても……。

というワケで、次に「ポピュラー音楽 (popular music)」を調べてみると以下のように書かれている。

ポピュラー音楽とは、何らかの「広く訴求力のある」音楽ジャンルに属す、人々の好みに訴求した、あらゆる時代の音楽を包括的に指す用語などと定義づけられ、具体的にはロック、ポップ、ソウル、レゲエ、ラップ、ダンスミュージックなどが例としてあげられる。音楽産業を通して多数の聴衆に配給されるものが典型的であり、芸術音楽とは区別される。

「ポピュラー音楽」『フリー百科事典　ウィキペディア日本語版』。
2018年8月17日 (金) 17:22　UTC、URL: http://ja.wikipedia.org

ふむふむ。

「多数の聴衆に配給されるもの」という表現がなかなかおもしろいなぁ～と共感を覚えつつも、「広く訴求力のある」ということを日本語でより端的に表現するとどうなるかな～と考えてみた。

やはり、この言葉がもっともふさわしいのかもしれない。

流行歌

この言葉を、あえて揶揄的に拡大解釈してみると、次のようになる。

「流」＝流れ去って
「行」＝行く
「歌」＝歌

うわわ、恐ろしい！
流行歌とは、時流という河の流れに乗って「流れ去って行ってしまう歌」なのか!?
歌を作る立場から言わせてもらうと、流れ去って行ってほしくはない。
いついつまでも、人々の記憶という岸辺に留まり続けていてほしい。
流れ去って行かないようにするためには、どうすれば良いのか!?
答えはカンタン。

人の耳に食いついて離れない印象的なメロディ

これを作れば良いのである。
さて、アナタが作った曲は、以下の項目に該当するだろうか？

▶ **作った曲の中に、一度聴いただけで**
すぐに覚えてもらえるメロディがあるかどうか。

▶ **「この部分だけはすぐに覚えてほしい！」という**
《メロディの主張》があるかどうか。

▶ **もう一度聴きたいと思ってもらえる《メロディ》であると言えるか？**

「メロディの主張」とは?

平均的に3～5分程度の尺の中で展開されるポップス音楽作品を分解すると、多くのメロディの断片が存在している。

逆にいうと、メロディの断片の寄せ集めで1曲が成立している。

そして、たいていの場合、メロディ断片の中で「ハイ、みなさん、ここ、ここですよ！　このメロディだけは覚えてくださいね！」という自己主張のあるフレーズが「サビ部分」に配置されている。いったいどこの誰が決めたのかわからないが、これはポップスにおける「暗黙のルール」である。

この暗黙のルールが常態化している現在において、「エネルギー含有率の高いメロディ」や「高カロリーのメロディ」がサビ部分に配置されていない場合は、さぁ～大変。リスナーは猛烈に欲求不満を感じてしまい、その楽曲に対して「美味しい」という印象を持たなくなってしまう。

これは《コース料理》をイメージしてもらえればよくわかる。

オードブル (前菜2品) → **スープ** → **メインディッシュ**

いくら、前菜(Aメロ)やスープ(Bメロ)が美味しくても、メインディッシュ(サビ)が味気ないモノであれば、それは料理(楽曲)として成功しているとは言えない (これについては、ルール6「曲全体がコース料理になっているか?」で詳しく述べる

サビは「メインディッシュ」である

サビ部分は、Aメロ～Bメロを経た上での「エネルギーの頂点」といえる。「エネルギーの頂点」には、その楽曲における「最高の旨み成分」が内在しているべきである。

サビこそ、美味であれ！
サビこそ、印象的であれ！

「もう一度食べたい」と思ってもらえるメインディシュを作れるかどうか？
「もう一度聴きたい」と思ってもらえるサビを作れるかどうか？

それが、作曲人という「シェフ」であるアナタの腕の見せどころなのだ。

鉄則

自己主張が強いメロディ ＋ 吸着力の強いメロディ ＝ キャッチーなメロディ

《キャッチーなメロディ》を「サビ」に配置すべし！

実験開始！

唐突ではあるが、ここで実験を行う。
今から「60分」以内に2曲作ってみてほしい。
歌詞はあってもなくても良いし、もちろんワンコーラス（Aメロ+Bメロ+サビ）のみで構わない。ただし、以下の条件を与える。

1曲目 **あまり考えずに「ヤル気スイッチOFF」の状態で、あえてダラダラした感じの曲を作る。**
2曲目 **「サビのこの部分だけは絶対に覚えてもらいたい！」という主張を込めて作る。**

では、よーい、スタート！

♬ ♬ ♬

……というワケで、あっという間に「60分」が経過した。
さぁ、2曲できあがっただろうか？

1曲目は「ヤル気スイッチOFF」の状態で作ってもらった。
そして2曲目は「必ず覚えてもらいたい！」という主張を込めてもらった。
ここに、どんな違いがあるのか？
2曲目の作曲中、きっと、アナタはこんなコトを考えていたはず。

・これで良いのか？
・このメロディで覚えてもらえるか？
・もっと、こんな風にしたほうが良いのかな……？

……などなど、脳内で自問自答があったとお察しする。
それは、なぜか？
アナタは「サビのメロディを覚えてもらうためには、AメロやBメロの部分よりも際立っていなければいけない」ということを十分に自覚していた

からである。

この自問自答の行為こそが「推敲」であり、前章で述べた「客観性」である。「覚えてもらいたい」という主張の顕れが、アナタに推敲という行動を取らせている。

♬　♬　♬

さて。

作ってもらったこの2曲を《第三者》に聴かせてみてほしい。

友人でも家族でも良いし、もちろん彼氏や彼女でも良い。

そして、聴かせるのはそれぞれ一度ずつで良い。二度も聴かせる必要はない。

そして、ワンコーラスを聴かせ終わったら、こうたずねてみてほしい。

「一度しか聴いたことないこの2曲……、
覚えている部分を今から歌ってみてください！
さぁ、どうぞ〜〜っ！」

おそらく1曲目は、とりとめのないメロディだったことで印象に残らず、きっと口ずさんでもらえなかったのではないだろうか？

そして2曲目は、「ここだけは覚えてほしい」というメロディが明確だったので、サビ冒頭のワンフレーズくらいは記憶してもらえたのではないだろうか？

この1曲目と2曲目の違いを、やや強引に「ラーメン屋さん」にたとえて説明してみよう。

CamScannerでスキャン

一軒目

初めて入ったラーメン屋さん。

ご主人には覇気がなく、店内には活気がなかった。

まずくはなかったが、いわば「ありきたりな味」。

途中で飽きてきて、結果的にあまり印象に残らなかった。

ゆえに、もう一度、その店に行こうという気持ちにはならなかった。

1曲目

初めて聴いたその曲。

作り手は、ヤル気スイッチOFFの状態でその曲を作ったらしい。

メリハリがなく、どこかで聴いたことのあるありがちなメロディ。

どこを覚えてほしいのかもわからず、メロディが耳に残らなかった。

もう一度、その曲を聴いてみたいという気持ちにはならなかった。

二軒目

初めて入ったラーメン屋さん。

ご主人は日々ラーメン作りに勤しみ、常に店内には活気があった。

研究に研究を重ねたというその「強烈なパンチの効いたスープ」。

最初は戸惑ったが、食べ進めると主張ある旨味がクセになってきた。

食べ終わった瞬間「また来よう」という気持ちになっていた。

2曲目

初めて聴いたその曲。

作り手は、強い主張を込めてその曲を作ったらしい。

推敲に推敲を重ねて作ったというその際立ったメロディライン。

最初は戸惑ったが、聴いていると主張あるメロディがクセになってきた。

聴き終わった瞬間「また聴きたい」という気持ちになっていた。

CamScannerでスキャン

ラーメンもまた嗜好品なので、「一軒目が好き」という人や、「二軒目はクセがありすぎて苦手」という人がいると思う。

しかし「美味しい／美味しくない」は別として、《強烈な印象》を与えているコトに成功しているのは、明らかに「二軒目」なのである。

実験結果（仮説）

主張あるメロディは「覚えやすい」！

「覚えてもらいたい」という強い意思は、換言すれば「美味しく味わってもらいたい」という主張である。手を込めて料理することで、人の心を揺さぶる《何か》が生まれるはず。

どうせ同じ料理をいただくのであれば、我々は次のように想うのである。

☞ 気持ちのこもった料理を食べたい！
作品には「愛情」と「熱意」と「意思」と「主張」を込めるべし！

主張あるメロディの「有名曲」！

先ほどから「主張あるメロディ」「主張あるメロディ」と繰り返してばかりで、「それがいったいどういうモノなのか具体的に示してくれっ！」という意見が聞こえてきたので、以下、本章の最後に具体例を挙げさせていただく。

幅広い年代の読者のために、あえて各年代の有名曲を取り揃えたので（一見、まとまりがないように思われるかもしれないが）、ご存知ない方は、各自CDを借りたりYouTubeなどの動画サイトを見たりして自習願いたい。

memo

サビに「主張あるメロディ」のある有名曲

1970年代

西城秀樹「YOUNG MAN (Y.M.C.A.)」
ゴダイゴ「銀河鉄道999」

1980年代

近藤真彦「ギンギラギンにさりげなく」
中森明菜「飾りじゃないのよ涙は」

1990年代

槇原敬之「どんなときも。」
ウルフルズ「ガッツだぜ!!」

2000年代

MISIA「Everything」
Superfly「愛をこめて花束を」

2010年代

AKB48「恋するフォーチュンクッキー」
RADWIMPS「前前前世」

ルール

3

効果的な「反復」が施されているか？

✓CHECK LIST

- □ ポップスの醍醐味はリフレインである！
- □ 覚えてほしいメロディに反復が施されているか？
- □ その反復は印象的に仕上がっているか？
- □ 飽きない程度の反復になっているか？
- □ 美味しいメロも三度まで！

CamScannerでスキャン

「歌」の語源を探る

突然であるが、ここで問題！
そもそも「歌」の語源ってな〜んだ???
そんなコト急に言われても、困ってしまう……というアナタのために、さっそく調べてみたところ、以下の言葉に行き当たった。

訴ふ（うたう）＝歌ふ

お〜！　なるほど、な〜るほど！
これはあくまでも、日本民俗学／国語学者の折口信夫（おりくちしのぶ）氏の説であり、これが完全なる答えではないかもしれないが、イメージ的には、なんだか腑に落ちるモノがある。
そうか、人は「訴えたいモノ」があるから、きっと「訴ふ＝歌ふ」のであろう。

「歌ふ」の名詞形が「歌」であるならば、逆説的に考えると歌に訴えたいモノを感じられなかったら、それは歌として成功していない……ということになる。
ふむふむ。これぞ、極論ではないか。

☞ 人は「訴えたいモノ」があるから「訴ふ＝歌ふ」

Aさん「オレは、乃木坂46が好きだ！」
Bさん「オレは、乃木坂46が好きだ！　好きだ！　大好きだ〜！」

ふたりのうち、訴えかけに成功しているのは、どちらだろうか？
もちろんBさんである。
では、なぜ訴えているように感じるのか？
答えは単純明解！
「好きだ」を繰り返しているからである。

効果的な「反復」が施されているか？

ポップスの醍醐味は「リフレイン」である

「ポップスの醍醐味はリフレイン（繰り返し表現）である」と誰かが言った。誰が言ったのか、今となっては思い出せないが、この言葉を知ったとき、まさに至言だと思った。

私は、前章において、次のように書いた。ポップスは流行歌、つまり「流れ去って行ってしまう歌」である……と。

そして、「流れ去ってしまわないためには、どうすれば良いか？」という問いに対して、「主張すれば良い」と説いた。

主張する
↓
強く訴えかける
↓
この強烈な想いをアナタの脳内にインプットしたい
↓
どうか、覚えてほしい！

では、簡単に覚えてもらうためには、どうした良いのか？　答えは……

☞ **覚えてほしけりゃ、繰り返せ！**
主張→訴えかけ→覚えてほしい→繰り返せ

……である。

選挙時期の光景を思い出してほしい。
投票日の前日、町中のあちこちにこだまするあの音声……。
「**●山●男**！　**●山●男**！　XY党の「**●山●男**」でございます～」

覚えてほしい → 繰り返す。
もっともわかりやすい一例だ。

CamScannerでスキャン

繰り返しの効果

「繰り返し」という運動には、「訴えかけ」のほかに、特殊な効果が存在する。
それは何か……？
ズバリ！
繰り返されると「気持ち良くなる」ということ。

たとえば、電車の「ガタンゴトン」という、車輪がレールの継ぎ目を通過するときに発するあの音。

ガタンゴトン〜ガタンゴトン〜ガタンゴトン〜ガタンゴトン

この一定のリズムを体感しているうちに、なんだか心地良くなって、眠ってしまったという経験をお持ちの方も多いことだろう。
これを「馴化（じゅんか）」という。
その漢字の通り「馴れる」ということである。
これは「ガタンゴトン」「ガタンゴトン」の規則性＆連続性に安心感を覚え（馴れて）→ 心地良くなり → 眠気が誘発される……というメカニズムである。

ところが、電車の音が次のような音だとしたら、どうだろうか？

ガタンゴトゴト〜ガタガタン〜ガタタタガタンゴトンガタン

ここには、規則性＆連続性がない。
ゆえに、安心感も芽生えず、心地良さも発生しない。

これらのことから導き出されるのは、次の仮説である。

☞ 繰り返されると「安心」する

CamScannerでスキャン

しかし！
ここにひとつ「落とし穴」がある。
食べ物を例に挙げて、説明しよう。

月曜日の夕食、私の大好きなステーキだった。
火曜日の夕食、私の大好きなステーキだった。
水曜日の夕食、またステーキだった。
木曜日の夕食、ステーキだったが、そろそろ飽きてきた。
金曜日の夕食、胃もたれしてきた。
土曜日の夕食、私はステーキを拒絶した。
日曜日の夕食、好きではなかった焼き魚がメチャクチャ美味しかった。

なるほど、なるほど。
いくら好きなモノでも、ずっと食べ続けていると、さすがに飽きてしまう。
そんな経験、アナタにもあるのではないだろうか？
これらのコトから導き出されるのは、次の仮説である。

☞ 度が過ぎると「飽き」てしまう

飽きない程度の「繰り返し／反復」とは……

人間は欲張りだ。

繰り返されると「安心」するクセに、度が過ぎると「飽き」てしまう。

飽きてしまうとは、つまり「先が読めてしまう」ということである。

先が読めてしまうということは、ドキドキやワクワクがなくなるということであり、つまり「あ～ぁ、おもしろくないなぁ～」という状態に陥ってしまうということである。

そして、おもしろさを得るために、次に「刺激」を求め始める。

そして「刺激（＝不安定)」ばかりに支配されると、今度は「安心（＝安定)」を希求する。

いやはや、なんて身勝手なのだろうか！

このことから導き出されるのは、次の仮説である。

☞ 人間は常に「安心（安定)」と「刺激（不安定)」の両方を欲している！

このことを踏まえれば、アナタはもうポップスの《サビの定石》をマスターしたことになる。

ポップスの醍醐味はリフレイン……。

しかし「度が過ぎる」と飽きてしまう。

つまり、求められるモノは「適度のバランス」なのである。

CamScannerでスキャン

単純なメロディを使って実験！

さて。ここで、実験を行ってみたいと思う。
たとえば、次のような2小節の「単純なメロディ」が頭に浮かんだとする。

Sample 01

このような短いフレーズの単位を「音型」と呼ぶ。この「音型」から、どのような「繰り返し／反復」のパターンが考えられるのか？
それを探っていくことにしよう。

Sample 02

1. まずは2回繰り返してみる

これは「同じ音型」を単純に繰り返したにすぎない。
つまり「単純反復」である。

しかし、しか〜し！
「同じ音型」に対して「異なるコード」を与えてみると……あら不思議、そこに「物語」が発生するではないか！
たとえば次のような「コード進行」を当てはめてみると。

Sample 03

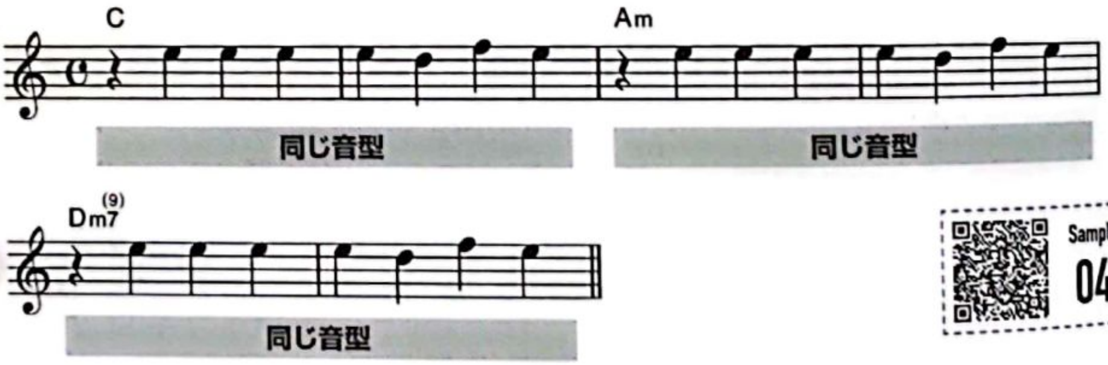
CamScannerでスキャン

なるほど、さっきまで素っ気なかったメロディに、コード進行という《味付け》が与えられたおかげで、なんだか曲らしくなってきた。

これを**「単純反復／コード違いの術」**と命名したい。

2. 次に3回繰り返してみる

で、この流れに便乗して、5小節目以降も「同じ音型」の反復を続けてみる。そして、ありがちな「コード進行」を与えてみる。

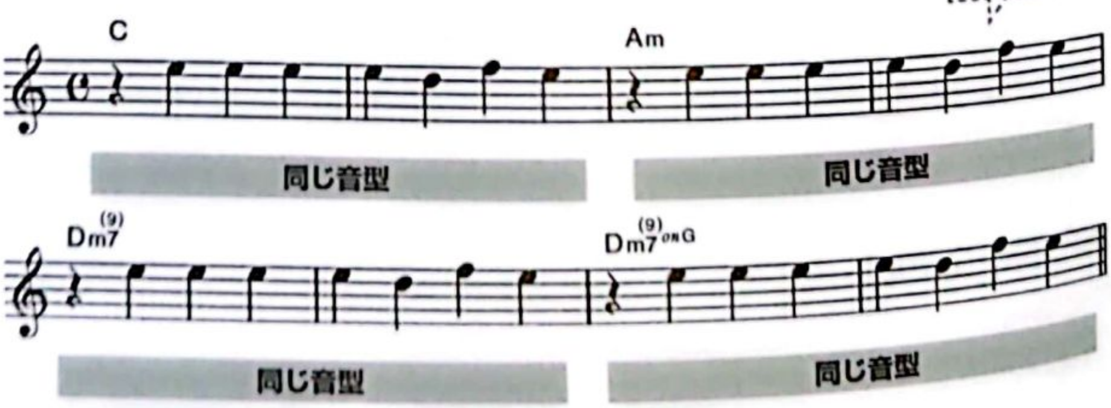


Sample 04

これも悪くない。同じメロディを3連発しているものの、コード変化によって、3つのメロディがそれぞれ違った味わいとして聴こえてくる。

3. 調子に乗って4回繰り返してみる

Sample 05



ふむふむ……曲になった。

しかし、覚えやすいメロディではあるのだが、なんだか美味しくない。

1回目＆2回目の繰り返しまでは、なんとか新鮮さを保っているものの、3回目から少し「むむむ？」となり、4回目では「まだ続くの？」となる。

単純な繰り返しを4回も行えば、そりゃ飽きるか。

☞ 度が過ぎると「飽き」てしまう

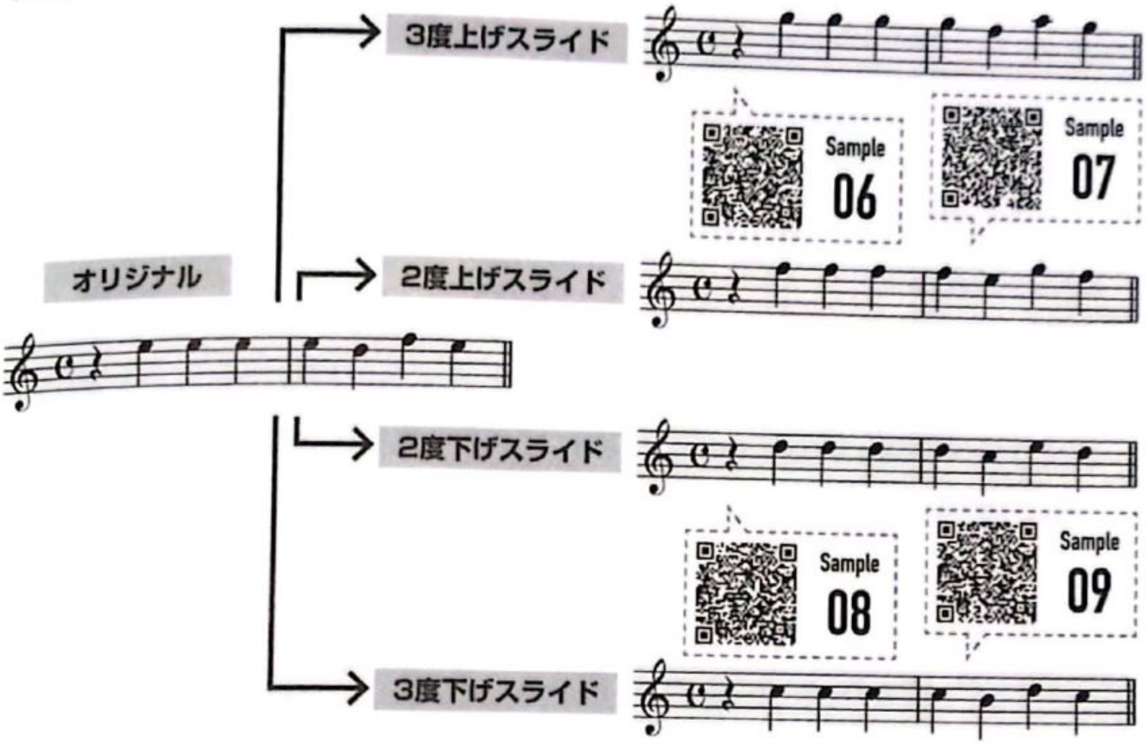
4.「スライド反復」を試みる！

では、飽きさせないために、どうすれば良いか？　答えはカンタン。「変化」を与えればよいのである。変化の与え方は2種類しかない。

それは「音型（譜割り）を変える」と「音の上下関係を変える」である。

ここでは音型を変えないまま、音程を上方向または下方向にスライドさせ、それを反復させる「スライド反復」をご紹介する。

「スライド反復」のイメージ



試しに、5小節目以降を「2度」上げて、スライド反復させてみよう。

Sample 10

CamScannerでスキャン

ふむふむ。
さっきよりはドラマ性が高くなり、より美味しくいただける味わいに変化したような気がする……が、音程を上げただけでは劇的な変化は感じられない。やはり「同じ音型」が4回も続いているので、7～8小節目付近で確実に「飽き」が襲いかかってくる。
つまり、前述したこの言葉……。

☞ 人間は常に「安心（安定）」と「刺激（不安定）」の両方を欲している！

そうなのだ。
「スライド反復」を施しただけでは、大いなる「刺激」とは成り得ない。
「同じ音型」が4回も続いているということは、電車でいうところの「ガタンゴトン」の音型が「多少音程を変えて4回繰り返されている」ということに過ぎず、そこには「安心／安定」しか存在し得ていないのである。
ということは……。
「安心／安定」から脱却するには、もっとも飽きが訪れやすい「4回目の繰り返し箇所」（7～8小節目）に、刺激を与えるほかないようである。
つまり**「メロディの譜割りを変える」**という大きな刺激を！
では、実践してみよう。

Sample 11

おお～！　同じ音型の繰り返しを「3回」に減らしただけで、このサビ全体の味わいが良い方向に変わったようだ。
つまり。
「そろそろ飽きるかな～」と思っていたところに別のメロディが登場。そ

のおかげで「飽きずに済んだ」ということである。
ふむふむ。
「安心／安定」と「刺激／不安定」のほど良いバランス。

ここで私は「ある仮説」を打ち立てることにする。

☞ 覚えやすく美味しく感じられるメロディ（音型）も、連続して繰り返すのは「3回」が限界！

そこで、この仮説を標語にして、あえて声高に言わせていただきたい。
ジャジャジャン！

実　験　結　果　（仮　説）

美味しいメロも三度まで！

まさに「仏の顔も三度まで」ならぬ「美味しいメロも三度まで」である。
4回目の繰り返し箇所を変えるだけで、サビ全体の味わいが変わる。
つまり、そろそろ飽きるかな～と思っていたところに、別のメロディが登場したことで、「飽き」からの脱却に成功しているワケなのである。

♬　♬　♬

ここで話は前章の最後（44ページ）に挙げたあの「有名曲たち」に戻る。
これらの曲のサビをもう一度、脳内でリピートしてほしい。あるいは動画サイトなどで再確認してほしい。これらの曲は、前項で「主張あるメロディ」として例に挙げたのだが、実は私の本意はそこにはない。
そう……もうおわかりであろう。
これらの曲に共通するのは、まさに次の言葉なのである。
ジャジャン！

☞ 飽きない程度の効果的な「繰り返し／反復」！

さらなる実験！

モチーフとなる「メロディ」をほど良く繰り返すことで、なんとなくサビっぽいメロディができてしまった。しかし、もしアナタがさらなる高みを望むのであれば、これで満足してはいけない。

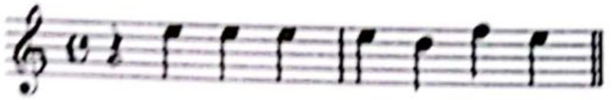
「部分的にもう少し変えてみることで、もっと美味しいモノになるのでは？」という《飽くなき挑戦》を続けなければいけないのだ。

というワケで、ここで「さらなる実験」を……。

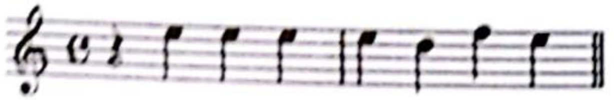
たとえば、モチーフとなる原初のオリジナルのメロディを「音型（±0）」と表現した場合……、最終型のメロディを「計算式」に置き換えてみると、次のように表現できる。

オリジナル		オリジナル		2度上げ		別メロ
音型（±0）	＋	音型（±0）	＋	音型（+2）	＋	別音型

音型（±0）



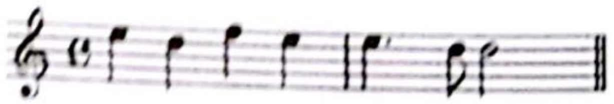
音型（±0）



Sample 12

音型（+2）

別音型



で、「さらなる高みを望む人」は、次のように考えるのである。

部分的にもう少し変えれば、もっと美味しいモノになるのでは？

ということで、さらなる「スライド反復」を試してみることにする。たとえば、2番目の「音型」を「3度」ほど下方向にスライドさせてみる。

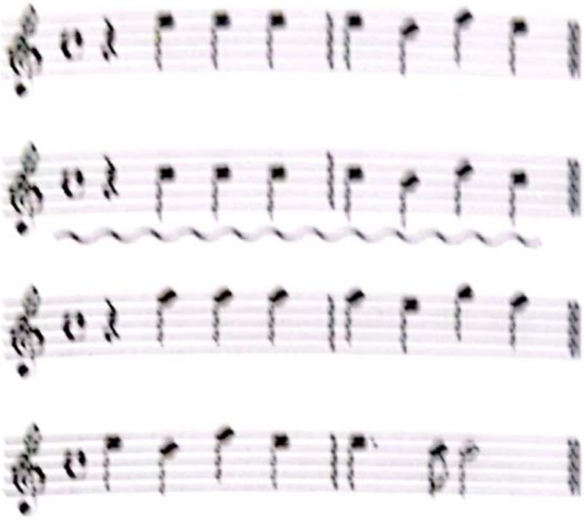
オリジナル 音型(±0) ＋ 3度下げ 音型(-3) ＋ 2度上げ 音型(+2) ＋ 別音型

音型(±0)

音型(-3)

音型(+2)

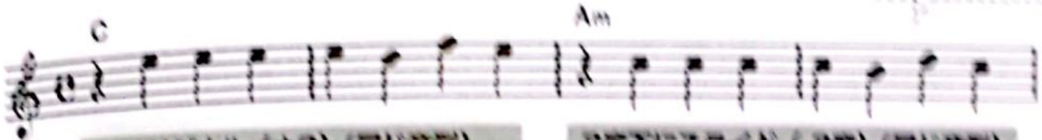
別音型



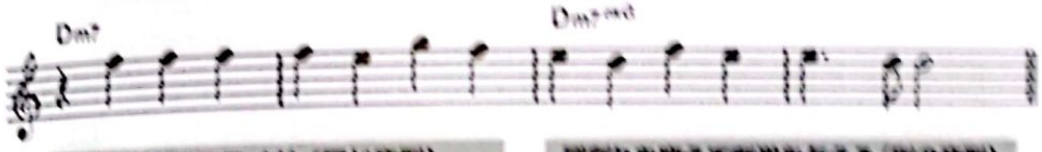
Sample 13

コード進行を与えて譜面として整えると、次のようになる。

Sample 14



オリジナル(±0)(同じ音型)　3度下にスライド(-3度)(同じ音型)



2度上にスライド(同じ音型)　譜割りを変えて刺激を与える(別の音型)

おお～！

メロディにさらなる起伏が生じて、より曲想が豊かになったではないか！

基本的な構造に変化はないのだが、音程の上下移動の相関関係により、ひとつひとつのフレーズに独立性が生まれ、《フレーズの個性》が際立ってきたと言える。

このような思考実験は「メロディの旨味成分」を引き出すことに繋がるので、ぜひとも積極的に行っていただきたいものである。

※なおこの思考方法は、「ルール8」で、嫌がらせのごとくたっぷりとご紹介する。

繰り返さない惜しい曲

講座やワークショップを展開していると、時々「おおおっ！」と驚くほど美味しいメロディに出くわすことがある。しかし残念なことに、その「美味しいメロディ」の旨味を十分に伝え切れていないことも、実に多いのである。

つまり、どういうことか？

たとえば、ある作曲者（受講生）が次のようなメロディを考えてきたとする。

Sample 15

前半5小節間のメロディ❶は印象的であり、かつ「美味しく」感じられるメロディであると言える（感想には個人差があります）。

しかし、6小節目を越えたあたりの❷は、なんだかゴチャゴチャしていて、実に覚えにくい。

9小節目半❸からは、ふたたび冒頭のメロディ❶と同じメロディが繰り返されるのだが、途中のゴチャゴチャ系のメロディ❷が邪魔をして、なん

だから❸の存在感を薄めてしまっているような気もする。
私はこの楽曲を初めて聴いたとき、間髪入れず疑問を抱いてしまった。

え？　なんで（前半のその美味しい部分）をもっと繰り返さないの？

美味しいモノは「もう一度」食べたくなる。
つまり、美味しいメロディは「もう一度」聴きたくなる！

なぜ、繰り返さないのか？
なぜ、反復しないのか??

私には、疑問符しか浮かばない。作り手は「聴き手が欲するであろうこと」をあらかじめ察知しないといけない。そこで私は、彼に言う。

前半の「音型」を繰り返すのだ！
単純反復ではなく、そう、スライド反復だ!!

☞ 覚えてほしけりゃ、繰り返せ！

「えええ？ スライド反復って、どんな感じにすれば……」
と、作曲者である彼が躊躇している間に、私は名医ブラックジャックよろしく、ちゃちゃっと次のような手術を施してしまった……。

Sample 16

CamScannerでスキャン

手術とはつまり……印象的な「冒頭4小節間の音型」を「2度上げ」て「スライド反復」させただけ。

これを美味しいと取るかどうかはアナタ次第ではあるが、少なくとも、元のメロディよりは「覚えやすく」なっているはず。

私の個人的な好みをいえば、単純に繰り返すだけではやはり物足りなく感じるので、以下に示すように、サビに入ってからの8～9小節目は、音を上下させたり、譜割りを増やしたり……といった味付けを行うことをぜひオススメしたい。

Sample 17

ちなみに……。

別案❶は、**音程の上げ下げ**に変化を与えたバージョン。

別案❷は、メロディに勢いを付けるために、**譜割りを足した**バージョン。

別案❸は、**別案❷**にさらにスピード感を与えるべく、**16分音符を加えた**バージョン。

実際に、聴き比べてみてほしい。

プロとアマチュアのアプローチの違い

さてさて。

メロディメイキングの深い森にどっぷりと足を踏み入れてしまったようなので、ここは日が暮れないうちに前に進むしかない。

今回、例題として取り上げたこのメロディ。

もともとは「繰り返し／反復」に乏しく、覚えにくい曲だった。

しかし、「冒頭のメロディ」をその直後に「2度上げ」て「スライド反復」させたことで、覚えやすい曲に変貌させることに成功（？）した。

なお、勝手ながら下記に示すように、8～9小節目の部分は「**別案❸**」をOKテイクとさせていただきつつ、話を進めていくことにする。

Sample 18

さて、ここからとてもとても「大事な話」になっていく。

実は、この先（10小節目以降）をどう処理するかが《プロとアマの分かれ道》であると言える。

極論を言えば、曲作りにおいて「もっとも力量が問われる部分」かもしれない。

次ページに示すのは、アマチュアにありがちな《繰り返し/反復》メロディの典型的な例と、プロレベル（？）の人によって練り上げられたメロディの例である。

両者は、同じメロディから始まりつつも、最終的には「別の料理」に仕上がっている。いったい「何がどのように」違うのか？

CamScannerでスキャン

アマチュアにありがちな「繰り返し/反復」の典型例

❶ = 基本のメロディ
❷ = 2度上げスライド反復
❸ = ❶と同じ
❹ = 2度上げスライド反復（❷と同じ）

Sample 19

決してこのメロディが「悪い例」であるとは言い切れないのだが、単純な繰り返しで構成されていることによって、聴き手はきっと途中で「飽きて」しまったり、「単調」に感じてしまったり、「物足りなさ」を覚えてしまったりする。

プロによって練り上げられたメロディの例

❶ ＝ 基本のメロディ
❷ ＝ 2度上げスライド反復
❸ ＝ ❶と同じ
❹ ＝ 変化しつつ新たなる反復フレーズが登場

Sample 20

プロとアマの両者の違いは、何か？

まず大きな違いは、同じ音型を繰り返した「回数」である。アマは「4回」、そしてプロは繰り返しを「3回」にとどめ、❹から変化を企てている。

大切なのは「飽きない程度のほど良い繰り返し」である。

☞ **美味しいメロも 三度まで！**

CamScannerでスキャン

そのほかの違いを見てみよう。

プロは……というと。

まず、❸の終りかけの**メロディの語尾**の音を**上昇メロディに変化**させ、気分の高揚感を演出している。そして❹からの変化において、同じ譜割りの味わいはしっかり残しつつも、**音程を上下に移動**させた上で、徐々に**譜割りの変化**を生じさせる……という戦法。

さらに言えば、❹の変化の過程で**「新たなる反復フレーズ」(囲った部分)**が誕生し、畳み掛けるように音楽的な物語を増幅させ、その結果、小節数が3小節ほど増えて満足感を与えている!

何度も言うようだが、聴いている人を**「飽きさせて」はいけない。**
そして、**飽きさせない工夫**を施さなければいけない。
これだけは肝に銘じてほしいものである。

♬　♬　♬

というワケで、斜め上からエラそうに御託を並べてはみたものの、これらはあくまでも「一例」である。

モチーフとなる素敵なメロディが浮かんだら、必ずそれを繰り返さなければいけないという決まりはないし、繰り返さずとも成立している曲はたくさんある。

「繰り返しているほうが好き」という人もいれば、「イチイチ繰り返していないほうが好き」という人もいる。

なぜなら、楽曲は「嗜好品」。

私が本章で言いたいのは、**繰り返したほうが覚えてもらえる確率が明らかに高くなる!(……かもしれない)**ということなのである。

とにかく繰り返しまくる例外もある

話のついで……と言っては失礼だが、**「美味しいメロも 三度まで」**の掟(?)を破り、ひたすら繰り返しまくっている曲というモノも、もちろんこの世には存在する。

下記にご紹介する楽曲は、いずれも往年のヒット曲である。

譜例は示さないが、CDや動画サイトで参照し、ぜひ「その耳」でご確認いただきたい。ひたすら繰り返しまくっているので、その破壊力は「MAX」である。

memo

とにかく繰り返しまくっている名曲たち

Perfume「ポリリズム」
円広志「夢想花」
広末涼子「大スキ!」
ももいろクローバーZ「ココ☆ナツ」(ココココ……の連射が強烈!)
THE BLUE HEARTS「リンダリンダ」(連呼型の極み!)

CamScannerでスキャン

ポップスの使命を肝に銘じる

アナタが知っている限りのポップスをすべて思い起こしてほしい。

サビであれ、Aメロであれ、Bメロであれ、どこかに必ず何らかの「繰り返し／反復」の要素が存在しているはずだ。

☞「繰り返し要素」のないポップスは皆無である！

繰り返すことで「訴えかけ」が発生し「覚えて」もらいやすくなる。

このことからも、ポップスは「覚えてもらうこと（＝親しんでもらい、何度も味わってもらうこと）を前提に存在している」というコトをうかがい知ることができる。

- **覚えてもらう**
- **親しみをもってもらう**
- **愛着を感じてもらう**
- **何度も何度も繰り返し聴いてもらう（咀嚼してもらう）**
- **そして、口ずさんでもらう……！**

それがポップスの使命である。

まぁ、言わずもがな……ではあるが、この《ポップスの使命》、改めて肝に銘じていただきたいと思う次第。

☞ポップスは覚えてもらうために存在する！（＝親しんでもらう／何度も何度も味わってもらう）

※もちろん、クラシックやジャズも「繰り返し／反復」の上に成立しているが、簡潔かつ咀嚼しやすい形で構成されているモノが「ポップス」であるといえる。

CamScannerでスキャン

ルール

4

歌詞に反復性があるか？

（目指せ！　メロディと歌詞の「幸福な結婚」）

√CHECK LIST

- □ その歌詞はメロディの反復性を生かしているか？
（韻を踏む／同じフォーマットにするなど）
- □ メロディの「意味の区切り」に、
歌詞の「意味の区切り」が合致しているか？
- □ メロディと歌詞の「感情表現」がうまくいっているか？
- □ 仮歌詞だからテキトーに——は、致命傷！

CamScannerでスキャン

メロディと歌詞の「結婚生活」とは？

前章では、ポップスにおいて（特にサビにおいて）、いかにメロディの「繰り返し／反復」が必要かを何ページも使って説いてきたワケであるが、いくらメロディが効果的に繰り返されていても、残念ながら、その効果を発揮できていないケースによく出くわしてしまう。

その最たる理由が、コレ。

メロディが繰り返されているのに歌詞が「繰り返し」の体裁でない

これでは、せっかくの美味しいメロディもその魅力が半減し、伝わるモノも十分に伝わらない。この状態のことを私はこう呼んでいる。

メロディと歌詞の不幸な結婚生活

メロディを生かすも殺すも「歌詞次第」。歌詞がメロディの「生殺与奪の権利」を握っているといっても過言ではない。

♬　♬　♬

「メロディと歌詞の不幸な結婚生活」は、何も上記の例がすべてではない。ほかにもいくつか考えられる。

- **メロディ（フレーズ）の句切れと、歌詞の句切れが合っていない**
- **言いたいことが伝わりにくい体裁になっている（ワンフレーズの文字数が多い／言葉が長い）**

……などなど。

そもそも、上記2点は、作詞テクニックの基本中の基本なので、ここでは、多くを語らないつもりであったが、一部の読者からの要請をピピピと感じ取ってしまったので、さっそく実験に入らせていただくことにする。

実験開始！

近年の楽曲の多くは「メロディを先に作り、後から歌詞をはめ込む」という、いわゆる〈曲先〉という方法で作られている。

この場合、メロディにうまく当てはまるように歌詞を書いていくわけだが、いわば**歌詞がメロディに嫁いでいく形**となるので、メロディを尊重しつつ、かつメロディを生かすように歌詞をはめていかないと、楽曲としての成功は望めない。つまり「メロディと歌詞の結婚生活」はうまくいかない……ということである。

たとえば。

次のようなサビのメロディ（16小節パターンのサビのうちの前半8小節）があったとする。

21

「美味しいか？」と聞かれたら、「まぁそこそこ美味しいかな」と答えられる程度のメロディではある（感想には個人差があります）。

では、このメロディに、以下のような歌詞を与えてみることにしよう。

パッと見、ロマンティックな印象があるが……。

歌詞

あなたに　はじめて会った　あの夏の日のことを
今でもすぐに思い出せるから

Sample 22

うわわ！
突然、印象が変わってしまったではないか!?
非常に残念な事態となっている。
さっきまでそこそこ美味しく感じられたメロディが、まったく美味しく聴こえてこなくなってしまった！
いったい、その理由は何なのか!?

美味しく聴こえてこない理由

その1 メロディの句切れと、言葉の句切れが合致していない

譜面を見てほしい。
メロディ（フレーズ）の切れ目と、文節（言葉の句切れ）が合っていないのがわかるだろうか？
見た目からしてチグハグである。

作詞者は、作曲者の意向（主張）を汲み取れずに、思うがままに歌詞をはめこんでしまった「悪しき例」であると言える。

CamScannerでスキャン

その2 言いたいことが伝わりにくい体裁になっている

実は、この歌詞……。

「言葉のフレーズ」が、数小節にまたがっている。

冒頭4小節を聴いても、何が言いたいのか、何を伝えたいのか、まったくわからない。

さらに言えば、8小節目が終わっても歌詞が「～から」で終わっているため、この主人公がどんな想いでいるのか、何を言いたいのか、全貌が見えてこない。

つまり、8小節目が終わっても《主人公の本心》に触れていないのである。

これでは、聴き手には何も伝わらない。

あなたに　はじめて会った　あの夏の日のことを
今でもすぐに思い出せるから

（8小節を経過した時点においても、まだ主人公の本心が見えてこない）

その3 メロディが繰り返しているのに、歌詞が繰り返しになっていない。

歌詞を取っ払って、もう一度、メロディだけでこの曲を聴いてもらいたい。

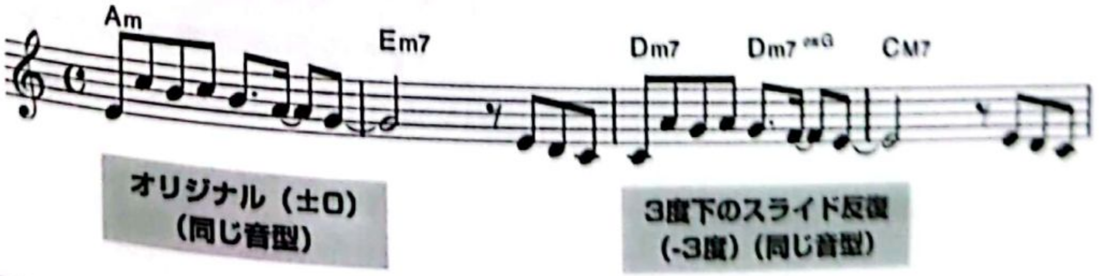
メロディは、どのように主張しているだろうか？

どのように訴えかけてきているだろうか？

Sample 21

すでにお気づきであろう。

1～2小節目のメロディ（基本型）が、3～4小節目で3度下がって「スライド反復」されている。

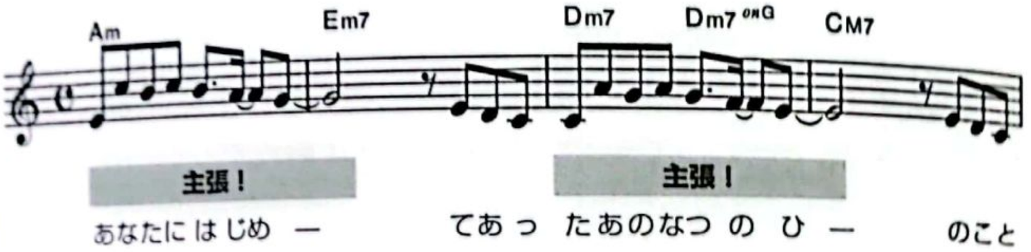


CamScannerでスキャン

ズバリ、上記に示した同じ音型の「繰り返し／反復」こそが「主張あるメロディ」であり、「ここを覚えてほしい」と作曲者が訴えかけている部分なのである。

ところが歌詞を乗せてみて、おやビックリ！

この「主張」や「訴えかけ」が見事なまでに、打ち消されてしまっているではないか……。



これぞ、メロディの効果的な反復を無視した歌詞！

まさに、メロディと歌詞の「**完全なる不一致**」!!

つまりこれが、

メロディと歌詞の「不幸な結婚」！

……の正体なのである。

模範解答

……というワケで。

メロディの「繰り返し／反復」を生かす形で「歌詞」をはめてみることにしよう（ちゃちゃっと作ったモノなので、あくまでも「仮歌詞」ということでご容赦願いたい）。

歌詞

忘れられない　キミを　忘れたくない
あの夏　あの夜　刹那に触れた　くちびる

Sample 23

おお〜。

なんだか、曲の聴こえ方が、ガラリと変わった。

耳への吸着力も上がり、メロディ自体が「キャッチー」に聴こえてきた。

もはや、別曲である。

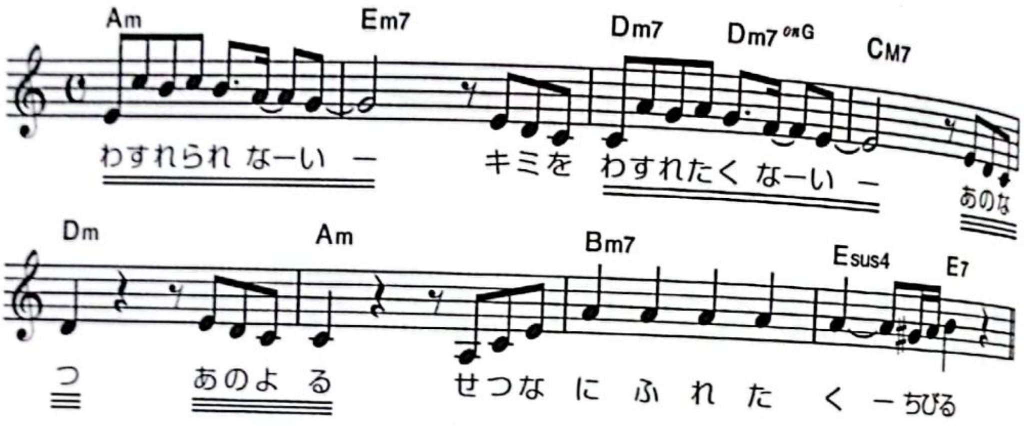
極端な言い方をすれば「体つきはさっきまでとまったく一緒なのに、顔がまったくの別人！」というようなイメージに近いか!?

特に次に示した**「二重線」「三重線」**の箇所は、それぞれ音型がまったく同じなので、**「同じような言葉」や「同じような構造を持つ言葉」を乗せたほうが、印象に残りやすい。**

そして、何より「覚えやすい」！

♬ 忘れられない～忘れたくない

♬ あの夏～あの夜



以下、くどいようだが、私がここに至るまでの数ページで何度も何度も繰り返しているこの言葉を再掲する。

- **訴えたけりゃ繰り返せ！**
- **覚えてほしけりゃ反復せよ！**
- **ポップスの醍醐味は「リフレイン」である！**

これでおわかりいただけたことであろう。

何度も言うように「ポップスは覚えてもらってナンボ」の世界。
いくらメロディが効果的に反復していても、歌詞がうまくハマっていなければ覚えてもらいにくくなるだけなのである。

実験結果（仮説）

メロディを生かすも殺すも歌詞次第！

盛り込みすぎる人たち

ある時、サビに言葉を盛り込みすぎる傾向のある「作詞家の卵」に質問をしてみた。

「どうして、そんなに言葉をアレコレと詰め込むのかな？　メロが繰り返している箇所は、歌詞も繰り返せばいいのに。情報量が多いと、聴いているほうは処理しきれないよ」

この言葉に対して、彼はこう吐露したのである。

「いろいろな言葉を入れないと、飽きられちゃうような気がして。言葉を盛り込まないと、不安で不安で……」

な〜るほど！
言葉の不必要な乱発は「不安」に起因するものであったのだ！
この不安を払拭すべく、私は彼に「サビの歌詞のあるべき姿」をとうとうと説き、もっとも声高に伝えたのは、やはり次の言葉であった。

☞ 歌詞はメロディの反復性を生かすべし！

効果的な「歌詞の反復方法」

せっかくなので、別の新たなるメロディを使って、「歌詞の反復方法」をいくつかご紹介しておこう。

▶単純反復型

同じ言葉を繰り返す（飽きる場合があるので、ご注意を）。

キミに会えなくて
キミに会えなくて

Sample 24

▶強調性反復型

同じ言葉の繰り返しではあるが、一部分を変えてメッセージを強調。

キミに会えなくて
今も会えなくて

▶構造的反復型／同語着地タイプ

異なる言葉から始まり、同じ言葉で着地。

いつか見た夢を
穢れなき 夢を

▶構造的反復型／同属性タイプ

同じ属性の言葉を並べる。

あの夏の 朝も
あの冬の 夜も

▶構造的反復型／語尾揃えタイプ

語感の印象を揃えるため、語尾だけを揃える。

悲しみが去れば
願いが 叶えば

1 2 3 4 5 6 7 8 9

歌詞に反復性があるか？

CamScannerでスキャン

▶**踏韻型**

韻を踏む。

気づかぬ 間に
溢れる　涙に

ここまでは主にサビについてを論じてきた次第だが、これらのことは、もちろんサビ以外（Aメロ、Bメロ）の部分にも通じる。

また「繰り返しの構造」だけでなく「メロディの上がり下がり」や「譜割りの妙味」など、作詞者は常に作曲者の意図を汲みつつ歌詞を考えなければいけない。

これはかなり高度なテクニックが要求される。

想像を超える言葉を捻り出し、「うわ〜、そのメロにその歌詞を持ってくるか〜！　スゲ〜！」などと驚嘆されたら、もう完全に作詞者の勝利である！

※「詞先」の場合、この立場は「180度」逆となる。

コンペにおける仮歌詞の重要性

近年、楽曲コンペおいて、提出デモ音源に「仮歌」を吹き込むことは、ほぼ必須条件となっている。

これは単に「シンセメロではイメージがつかみにくいので……」という制作側（発注側）の都合によるものなのだが、しかも仮歌の条件も以下のような場合が多い。

「ラララ」の歌唱ではなく、「仮歌詞」での歌唱をお願いします！

うわわ……「仮歌詞」！　これは大変である！

曲を作る上に、歌詞も作らなければならない。

自分で歌詞が書けない場合は、誰かに依頼しなければならない。

この「仮歌詞」、本来〈仮〉で良いはずなのだが、最近ではそのまま本採用に繋がることも多々あるので、皆さま、けっこう本気（マジ）で気合いを入れて歌詞を書いてくださる傾向にある。

というよりも、この「仮歌詞」の出来不出来がメロディの聴こえ方を左右してしまう……ということをよく理解されているのだ。

前述した「メロディと歌詞の結婚生活」がうまくいっていないと、**美味しいメロディも美味しく聴こえてこなかったりする**ので、実は、ひじょ〜〜に、責任重大だったりするのである。

「仮歌詞」だからといって、手を抜けない。

サビの歌詞の「あるべき姿」

本書は基本的には「作曲」に関しての内容をメインとしているが、やはり「歌モノ」の楽曲制作を語る上で、メロディと歌詞の相関関係は避けて通れないと考えるに至った。

というワケで、コトのついでに、サビの歌詞はこうあるべきだ（?）、という私なりの持論を「七箇条」にまとめてみたので、オマケ的に記載してみる。

参考にしていただければ幸いである。

サビの歌詞「あるべき姿」★七箇条

1. いちばん伝えたいこと（訴えたいこと）はサビで主張せよ。 **訴**

2. 繰り返されている同じ音型のメロディには、極力「歌詞」にも反復性を与えるべし。 **復**
（フォーマットや文節を揃える／語感を揃える／韻を踏む／類語や対義語などの使用）

3. 一発で「耳」に残ることが大事。 シンプルであれ。 **耳**
意味よりも語感。簡潔かつ端的に。短い言葉の連発も効果的。

4. 長いフレーズは極力避ける。 理想的には2小節以内。 **短**
長くても4小節以内で、必ず「言いたいこと」を言い切る。
（言いたいことが「5小節以上」にまたがってしまうと、聴いているほうは、いったい何が言いたいのか把握できなくなる）

5. サビのどこかに、必ず「主人公の気持ち（心情）」を入れるべし。 **心**
（～したい、～が好き、ボクは～なんだ、キミを～したい……など）

6. 情景描写、細かい描写、接続詞は省く。 **省**

7. 割愛できる言葉は、とことん排除せよ。 **除**

歌詞に反復性があるか?

実はこの有名曲たちの「正体」とは……

ここまでに述べた「メロディと歌詞の相関関係」を踏まえて、ここでもう一度、あの有名曲たちにご登場いただくことにしよう。

ジャン！

memo

サビに「主張あるメロディ」が存在している有名曲

1970年代
西城秀樹「YOUNG MAN (Y.M.C.A.)」、ゴダイゴ「銀河鉄道999」
1980年代
近藤真彦「ギンギラギンにさりげなく」、中森明菜「飾りじゃないのよ涙は」
1990年代
槇原敬之「どんなときも。」、ウルフルズ「ガッツだぜ!!」
2000年代
MISIA「Everything」、Superfly「愛をこめて花束を」
2010年代
AKB48「恋するフォーチュンクッキー」、RADWIMPS「前前前世」

さて、三度目の登場となるこれらの「有名曲」。
最初、私は次のようにご紹介した。

❶ サビに主張あるメロディが存在している有名曲

確かに、それはそれで間違いではない。
そして次に以下のようにご紹介した。

❷ 効果的な「繰り返し／反復」が施されている有名曲

これもその通り、間違いではない。
しかし、つ、つ、ついに！
その「正体」を暴くときが来てしまったようだ……。
私がもっとも伝えたかったコトは…………ジャジャジャン！

CamScannerでスキャン

❸ タイトルを見ただけで、簡単にサビが歌えてしまう有名曲！

ん？

つまり、どういうこと……???

お気付きの方もいらっしゃるとは思うが、これらの曲はすべて、

ズバリ！

「サビ1行目の歌詞」が、そのままに「タイトル」になっている!!

おおお!!!

一見、何の共通性もないように思えた曲たちが、一気に強力な関連性で繋がり始めたではないか！

「Everything」は、冒頭に「You're」を加えて……。

「前前前世」は、冒頭に「君の」を加えて……。

「YOUNG MAN」は、「YMCA」と歌い……。

「銀河鉄道999」は、英語に変換して……。

そして、「ギンギラギンにさりげなく」「飾りじゃないのよ涙は」「どんなときも。」「ガッツだぜ!!」「愛をこめて花束を」「恋するフォーチュンクッキー」は、何も手を加えず、そのまま歌ってみてほしい。

メロディ＋歌詞＝タイトル

これ以上の「キャッチーさ」はない。

きっとこれが**「究極のメロディと歌詞の幸福な結婚」**の形なのかもしれない。

今、気がついた！

☞ 楽曲はタイトルも大事！

……ということを！

ルール

5

起伏（メリハリ）があるか？

✓CHECK LIST

- □ メロディが同じ音域に溜まりすぎていないか？
- □ 単調になっていないか ？
- □ 起伏のあるメロディラインになっているか？
- □ ワンコーラスの流れの中で、
エネルギーの移動を感じられるか ？
- □ その曲における『最高音』はサビまで登場させるな！

CamScannerでスキャン

「メリハリ」について

前章までは、主に「サビ」のあり方についてを語ってきた。
ここからは、ぐっと視野を広げて、サビ以外の部分、いわゆる「Aメロ～Bメロ」を含めた「ワンコーラス」について考えてみたい。

♬ ♬ ♬

「メリハリ」という言葉がある。
いろいろなシチュエーションで、日常的に使用されているであろうこの言葉……。
皆さんは、疑問に思ったことがないだろうか？

「メリハリ」って、いったい何語？？？

え!?
まさか英語じゃないよね？？？
「merry」？
「harry」？？
などと心配しながら調べてみると、れっきとした日本語であった。

「減り張り（読み：メリハリ）」

おおお！
なんだなんだ、漢字かよっ!?
で、さらに調べていくと、次の言葉に行き当たった。

「減り上り（読み：メリカリ）」

なにやら某フリマアプリのような名前だなぁ～などと思いつつ、さらに掘り下げてみると、この「減り上り」（メリカリ）なる言葉、日本古来の《邦楽》の言葉であるそうな！

「上り（カリ)」が転じて、現在の「張り（ハリ)」になったようである。
「減り」を「メリ」と読むとは意外だったが、「滅入る（めいる)」という言葉のことをふと思い出し、合点がいった。
調べてみると『大辞林』に次のような説明がある。

めりはり【減り張り・乙張り】
ゆるめることと張ること。
特に、音声をゆるめることと張り上げること。
音の高低。抑揚。

え？
「音の高低」…？
ってことは、もともとメリハリとは「音楽用語」ってこと？
これは大発見である!!

メリ　音程の低いところ／エネルギーの低いところ

ハリ　音程の高いところ／エネルギーの高いところ

「音の高低」を知るために

それは、私が作曲家としてデビュー間もない頃の出来事。
ある大物作曲家が、私にこう話しかけてきた。

大物「自分の曲、ちゃんと譜面にしてる？」
私　「え!?」
大物「曲ってのはね、譜面に書き起こして視覚的に捉えたほうがいいよ」
私　「はぁ……」
大物「ココとココのメロディは、譜割りが似すぎてるかな～とか、見た目がなんだか単調だな～とか、全体的に起伏がないかな～とか……。耳だけじゃ判断できない部分が見えてくるからね」

さっそくモノは試しとばかり「なんか全体的に耳に残らないなぁ」とディレクター氏から酷評されたボツ曲を譜面に起こしてみた。

なるほど……。

1曲を通してメロディが一定の音域に溜まり過ぎていたり、各フレーズの始まり方がほとんど一緒だったりと、「起伏」に乏しく、まさしく「メリハリ」のない曲。

スバリ、**単調な曲は飽きる……！**

視覚的に捉えて、初めて気づくことがいくつもあったのである。

▶同じ音域にメロディが溜まり過ぎていないか？

▶起伏のあるメロディラインになっているか？

メロディラインを「視覚的」に捉えて、メリハリの有無を確認せよ！

CamScannerでスキャン

実験開始！

では、ここで実験。

やや強引ではあるが、「感情の流れ」というモノを《折れ線グラフ化》してみようと思う。

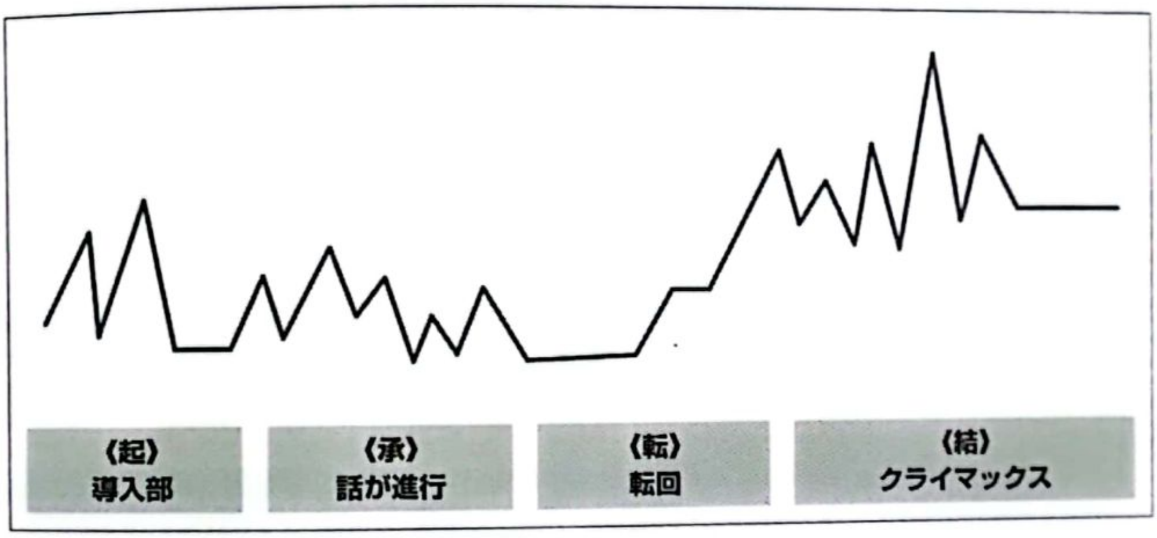
たとえば……。

「映画を観ているとき」の気持ちを思い出してほしい。

『スター・ウォーズ』でも良いし、『ショーシャンクの空に』でも良い。

1時間半や2時間という尺のなかで展開される映画作品の一般的な流れとしては、およそ次のような形になると思う。

=MOVIE=　ある映画における感情の起伏



これはなにも映画作品に限ったことではない。時間の経過とともに進行する物語系（小説/演劇）のエンタテインメント作品は、おおむね上記に示したような感情的起伏を引き起こし、最後に「感動」を与えることができるように設計されていると思われる。

感情の起伏なしに「感動」は起こらない。

導入部があり、紆余曲折があり、心を落ち着かせる部分があり、最後に「満足する部分」があり……そして終わる。

感情のアップダウン、つまり心の動きがあるからこそ「感動」があるのだ。

「感動」を英語でなんというだろうか？

CamScannerでスキャン

感動=move

さらに「感動」という漢字を分解してみると。

感動=感じる/動く

言葉が示す通り、**心の《動き》**なしに「感動」は引き起こせないのだ。

♬　♬　♬

では、ポップスはどうか?

「感動」や「満足感」を得てもらう、つまり「美味しかった」と思ってもらうためには、やはり映画作品と同様に、感情の起伏を聴き手に与えなければならない。

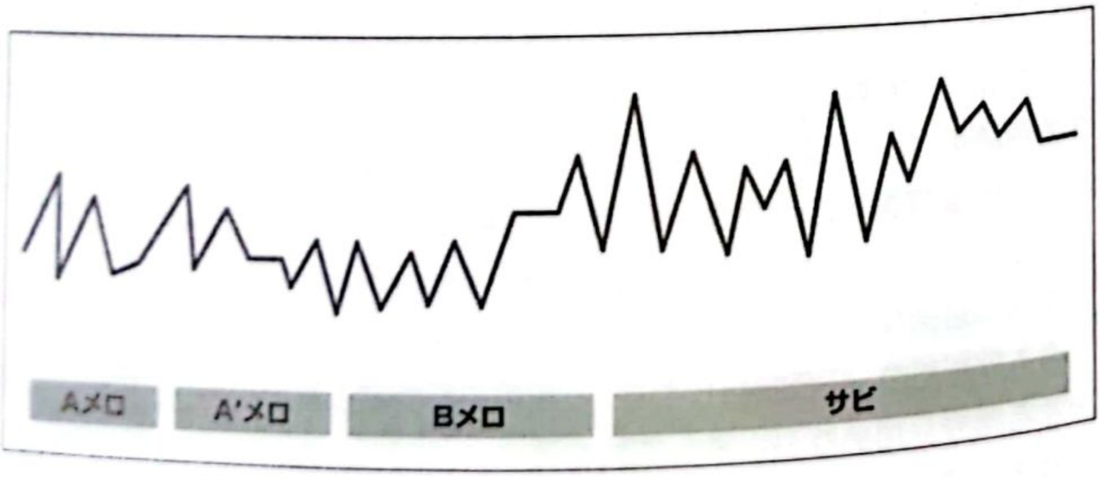
つまり映画作品と同じような「一連の流れ」をメロディラインに与えることができれば良い……ということだ。

導入部があり、紆余曲折があり、心を落ち着かせる部分があり、最後に「満足する部分」があり……そして終わる。

検証が必要だ。

ということで、おそれ多くも、星野源さんの超大ヒット曲「恋」のワンコーラスのメロディの高低をざっくりと「折れ線グラフ化」させていただいた。

「恋」星野源



起伏(メリハリ)があるか?

どうだろうか？
映画作品のグラフに完全に一致しないまでも、おおむね「同じような波形」であると言って差し支えない。
名曲がこのような構造になっている以上、それを真似しない手はない。
ちなみに「学ぶ」という言葉の語源は「真似すること」つまり「真似ぶ」である。
過去の有名曲を真似することは、学ぶこと！

真似ぶ＝まねぶ＝まなぶ＝学ぶ

そんなウンチクはおいておいて。
さあここで、アナタの曲を「譜面」に書き起こしてみてほしい。
そして、検証してみてほしい。
どうだろうか。

▶起伏のあるメロディラインになっているか？

▶同じ音域にメロディが溜まり過ぎていないか？

「譜面」はグラフである。
自分の曲を「視覚的」に捉えて、メリハリの有無を確認してみるべし。

実験結果（仮説）

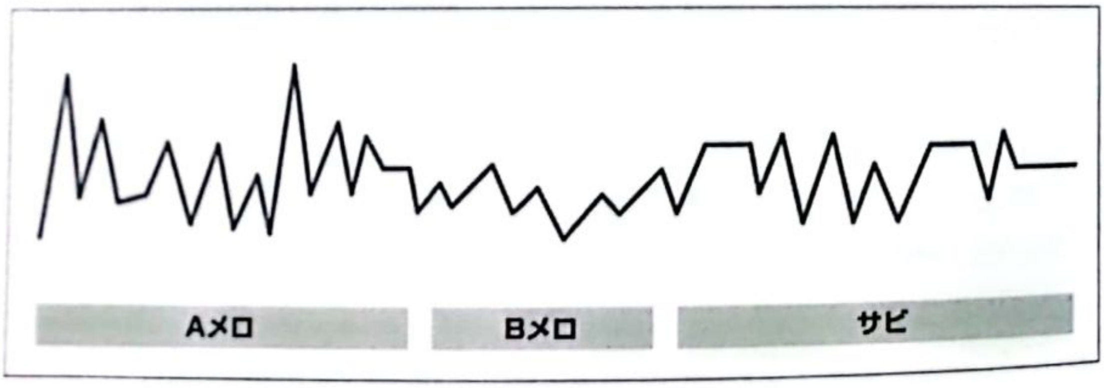
美味しい曲には、「起伏」がある。
音の上下移動は、感情のアップダウンにリンクする。

残念な起伏の例（その1）

とある作曲ワークショップでの出来事。

参加者の作品を順番に試聴し、その場で批評し合う……というコーナーで取り上げた20代のアマチュア作曲家A氏の楽曲。メロディラインをグラフ化すると、次のような形であった。

=A氏の楽曲=

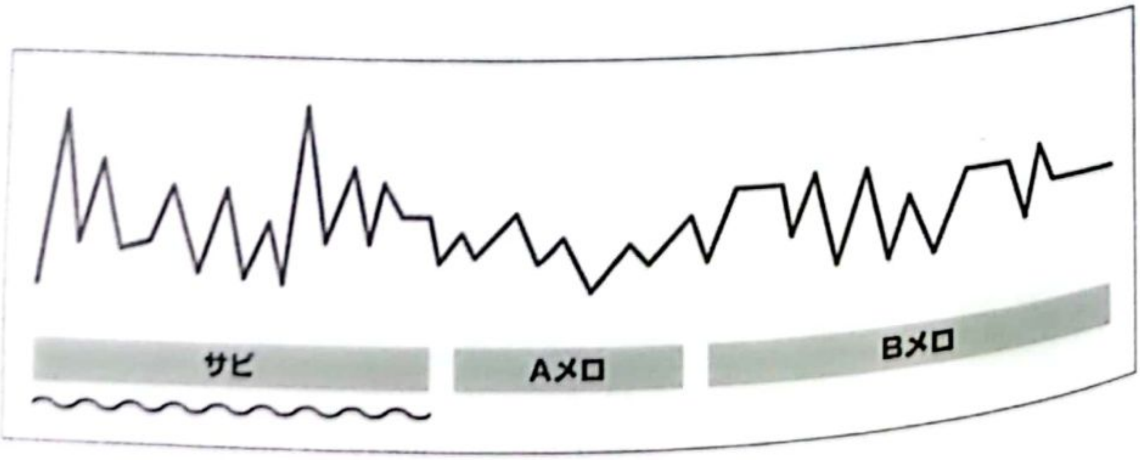


まず最初にお断りしておくが、A氏が作ったこの曲、本人的には、一般的な「A-B-サビ」の構成として作曲したモノなのである。しかしグラフを見ておわかりのように、冒頭部分に「高い音」が集中している。

試聴後、受講生全員に感想を求めると、予想通り異口同音の感想……。

「これって、サビ始まりの曲ですよね??」

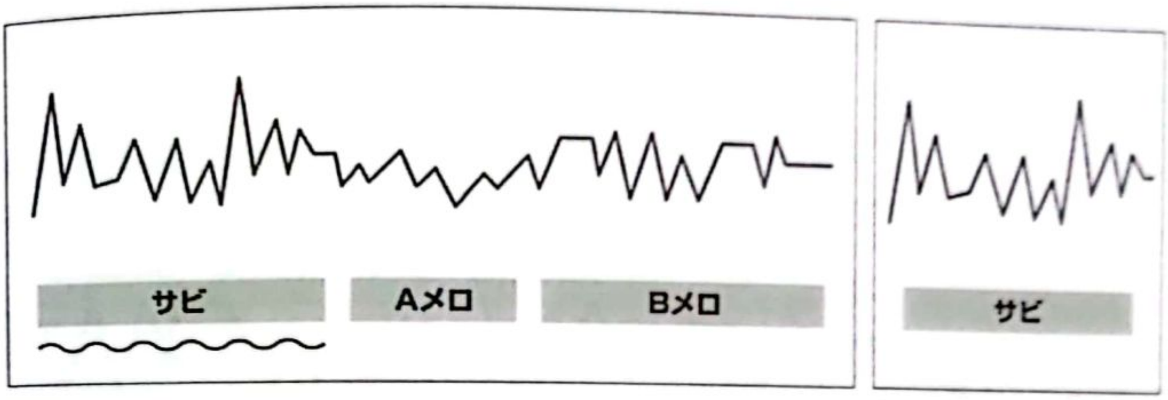
つまり全員が全員、この曲の構成を直感的に以下のように捉えてしまったのである。



さらに、ある受講生はこう言った。

CamScannerでスキャン

「冒頭で提示されたメロディ（サビ）が、Aメロ－Bメロを経てから、もう一度登場するのかな～と思っていたけど、結局登場しなかったので、拍子抜けしてしまいました」



（サビの再登場を
期待したが登場せず）

人は「高音域で占められている部分＝サビである」と勝手に思い込んでしまう傾向にある。

高音域で占められている部分
↓
高エネルギー密集地帯
↓
サビ

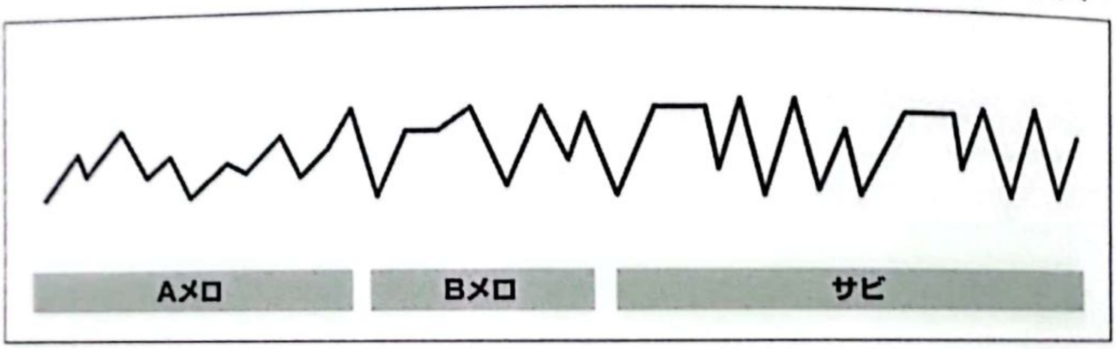
この曲の場合、Aメロの音域がほかの部分よりも「高かった」ため、全員が**「Aメロ部分＝サビ」**と誤認識してしまったようなのだ。

しかし前述したように、この曲は「サビ始まりの曲」ではなく、作曲者としては純粋な気持ちで「A→B→サビ」の構成で作ったというのだから、そこにいた全員がビックリ仰天してしまったのである。

残念な起伏の例（その2）

残念な例をもうひとつご紹介しておこう。
作曲を趣味としている30代女性Bさんの楽曲。

=Bさんの楽曲=



この曲、サビのメロディだけを聴くとそれなりに美味しいメロディではあるのだが、「Aメロ～Bメロ～サビ」の流れの中で聴いてみると、あら不思議、美味しく聴こえてこないのである。

それはなぜか？

ズバリ！「起伏がない」からなのである！

AメロもBメロもサビも同じ音域で推移しているので、各部分の印象が似てしまっている。つまり目立つべき存在である「サビのメロディ」が**際立った形で存在していない**のだ。

♬　♬　♬

これをわかりやすく「富士山」と「ほかの山」の関係にたとえてみよう。

たとえば、富士山を知らない小さな子供に「あれが富士山だよ」と指し示してあげようとする。

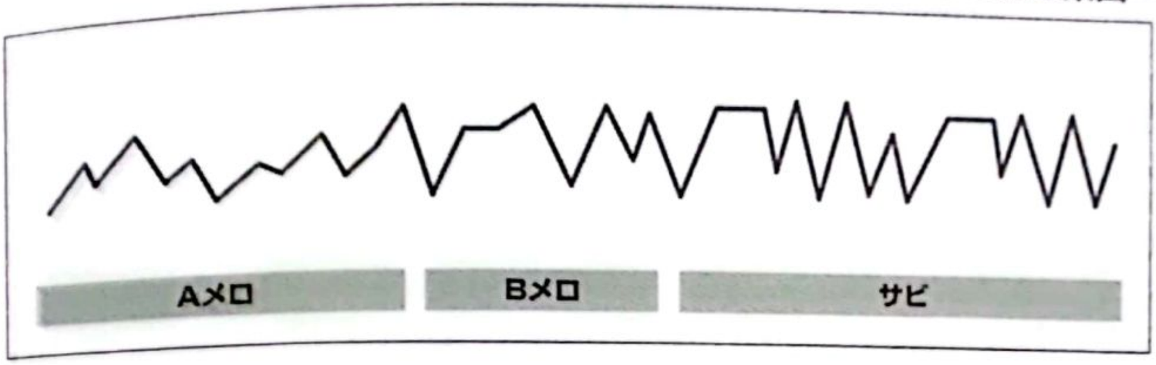
しかし、富士山のまわりに「標高3000メートル級の山」がいくつか存在していたとしたら、どうだろうか？

CamScannerでスキャン

「雪を被っている一番高い山が、富士山だよ！」
そう言われたとしても、これでは判断がつかない。

もう一度、Bさんの楽曲を見てみよう。

=Bさんの楽曲=



おっと！　一目瞭然、サビが際立った形で存在していない。

このことからもおわかりのように、やはりサビは、AメロやBメロよりも一目瞭然に「高い山」であるべきなのである。

裏を返せば「Aメロ＆Bメロは、サビよりも低くあるべし」ということだ（もちろん、例外はある）。

いくらサビのメロディが「美味しく」ても、前後に配置されたメロディとの相関関係によっては、差がつかずまったく美味しく聴こえてこないことがある……ということを記憶に留めておいていただきたい。

☞ メロディを生かすも殺すも「起伏」次第！

CamScannerでスキャン

感情表現の成功＝美味しい楽曲

楽曲（歌）は、感情表現の一手段である。

メロディラインの上下移動は、「感情の流れ」を表現していなければならない。「感情表現」に成功している楽曲こそが《美味しい楽曲》であると言えるのだろう。

☞ 感情表現に成功している楽曲こそが「美味しい」楽曲！

この考え方をさらに発展させたモノが、次の章で説明する「コース料理になっているか？」である。

いざ、ルール6へ！

ルール

6

曲全体がコース料理になっているか？

√CHECK LIST

- □ コース料理という物語が構築できているか？
- □ メインディッシュを生かす構造になっているか？
- □ 各料理（Aメロ、Bメロ、サビ）の順番は適切か？
- □ 各料理（Aメロ、Bメロ、サビ）の分量は適切か？
- □ あわよくばデザートも？

CamScannerでスキャン

「コース料理」になぞらえる

前章では「音高の高低」をテーマにお話をさせていただいたが、ここからは「構成」の話へと移る。

往年のヒット曲には、次のような構成が多く見受けられた。

A→B→A'
(or A→A'→B→A)

たとえを挙げるなら、「いい日旅立ち」「上を向いて歩こう」「瀬戸の花嫁」などなど。若い読者にとっては馴染みの薄い楽曲であると思われるので、ぜひCDや動画サイトなどでチェックしていただきたい。

これらの構成は「A」が「B」を挟んでいるその形から「サンドウィッチ型」と呼ばれている。唱歌や演歌にもこの形式が多い。
構成要素が少なく、比較的簡単に作れてしまう点においても、お手軽な料理の代表格である「サンドウィッチ」のネーミングが施されているのは適切だと思われる。

サンドウィッチ型

しかし現在においては、よりドラマチックな展開が求められる「A→A'→B→サビ」の構成が好まれ、そして主流となっている。

おやおや？
この「A→A'→B→サビ」形式、「サンドウィッチ型」に対してコレといった名称がない。
というコトで、この場をお借りして、僭越ながらこの私が勝手に命名させていただくことにする。
ジャジャジャン！
その名も……。

☞ コース料理形式！

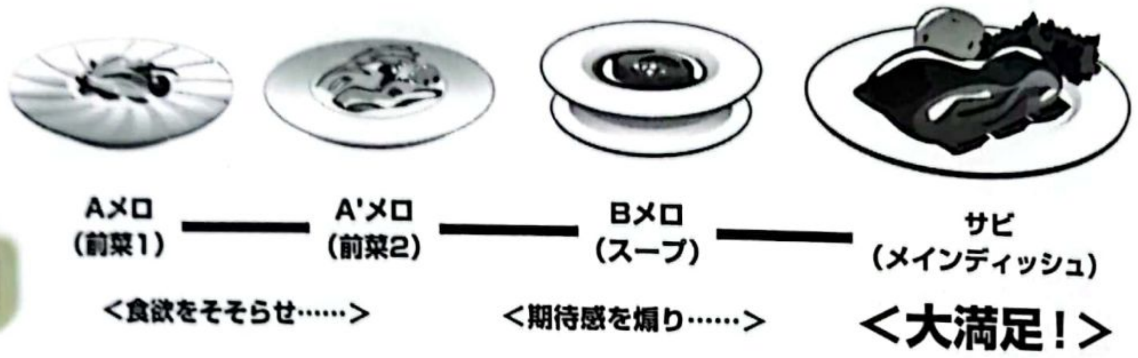
「コース料理」とひと口に言っても、人それぞれ思い描くモノが異なると思う。

フランス料理、イタリア料理、中華料理、会席料理……などなど。

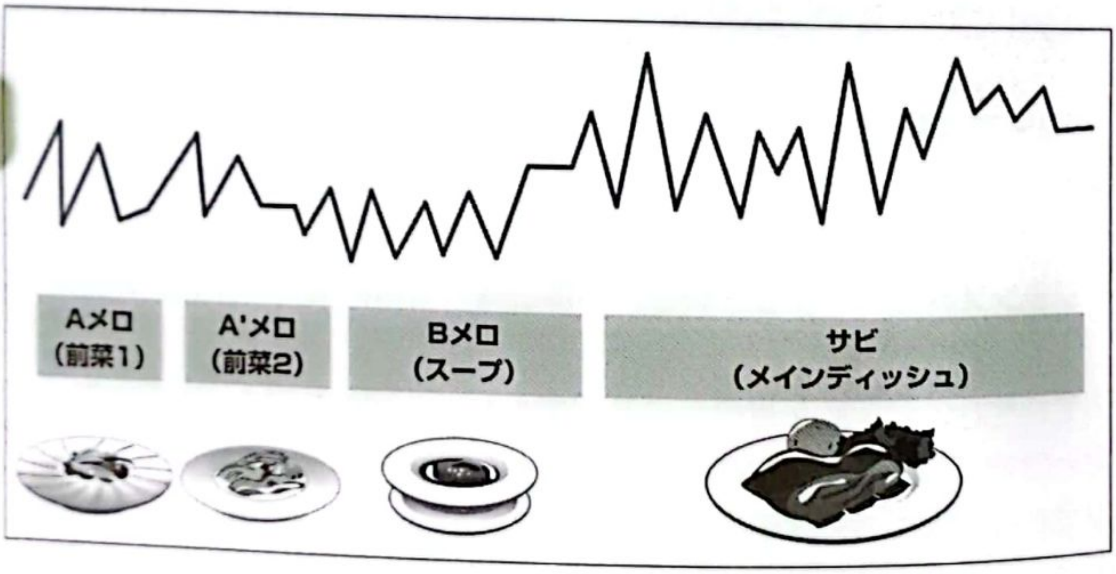
それぞれの料理は、提供される料理の種類も順番もマナーもまったく異なるので、ここはあくまでもひとつの共通認識として、以下のようなザックリとした「コース料理」のイメージを共有していただきたい。

オードブル（前菜2品）→スープ→メインディッシュ（肉料理）

コース料理は、料理のすべてが同時に並ぶ「定食」とは違い、ひと皿ずつ提供される。
まさに秩序の美学！
「前菜」で食欲をそそらせ、「スープ」で気分を落ち着かせつつ期待感を煽(あお)り、そして垂涎(すいぜん)の「メイン」へと誘う！
「A→A'→B→サビ」の形式は、この秩序に則しているといって良い。
「Aメロ」で興味を持たせ、「Bメロ」で気分を落ち着かせつつ期待感を煽り、そして恍惚の「サビ」へと導く！



さらに、これを前章の「折れ線グラフ」に当てはめてみると……。



おわかりいただけるように、コース料理は「メインディッシュ」に向かって進行している。すべてが「メインディッシュ」に集約される。

いくら、前菜やスープが美味しくても、メインディッシュが味気ないモノであれば、それはコース料理として成功しているとは言えない。

楽曲も「サビ」に向かって進行している。

すべてが「サビ」に集約される。

いくらAメロやBメロが美味しくても、サビが期待外れなモノであれば、それは楽曲として成功しているとは言えない。

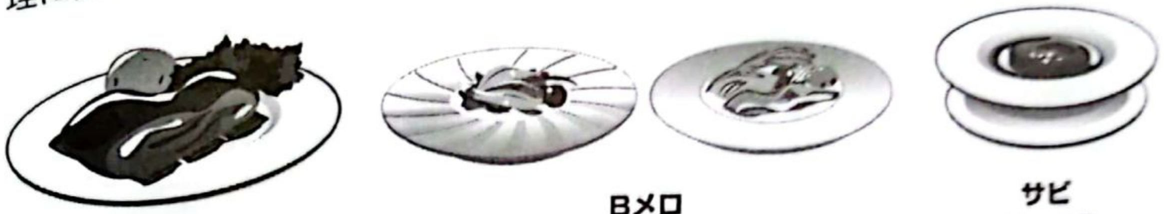
☞ 楽曲は「サビ」に向かって段階的に進行している！

料理の順番の重要性

では、ここで簡単な実験を。

たとえば、コース料理の順番を変えたらどうなるだろうか？

前項の「残念な起伏の例（その1）」でご紹介したA氏の楽曲をコース料理に置き換えてみよう（90ページ参照）。



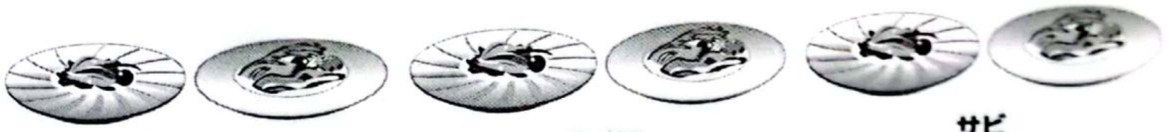
うわわわ！

これは思った以上に残念な結果だ。

テーブルにつくなり「肉料理」を出されたら、そりゃ驚きますわ！

では、次に「残念な起伏の例（その2）」のBさんの場合（92ページ参照）。

ワンコーラスを通して、同じ音域で推移していたこの楽曲をコース料理に置き換えてみると。



おっと……。

なかなか淡白である。

健康には良いのかもしれないが、満足感は得られない。

というか、コース料理を頼んでおいて、これが出てきたら、怒りますわな！

CamScannerでスキャン

サビだらけの楽曲を作ったら

1991年秋、私が作曲家になって2年目の出来事。

当時、お世話になっていたディレクター氏が、あるとき「イイことを思いついた！」とウキウキした様子で話しかけてきた。

「あのさぁ、曲ってサビが大事じゃない？　っていうかサビこそすべてだよね？」

「まぁ、そうですね。聴き手は、まずサビを覚えますからね」

「実は画期的なコトを思いついちゃってさ！」

「え？」

「AメロもBメロも全部サビっぽいメロディにしちゃえばイイじゃんって。つまり全編に渡ってキャッチーなサビしか出てこない曲を作ったら、大ヒット間違いなしの最強曲じゃない!?」

「うぉお～！　そ、それはスゴイ！　画期的っすネ！」

「サビに始まり、サビに終わる……って感じかな!!」

私はその斬新なアイデアに度肝を抜かれた。

というわけで数日後、ディレクター氏は作曲家に「サビだらけの楽曲」を発注したらしいのだが……。

「どうでしたか。例の曲？」

「ん？　例の曲って、なんのことだっけ？」

「あのサビしか出てこないっていう最強曲……」

「ああ、あの曲ね。ダメダメ、大失敗」

「え？」

私は、耳を疑った。

CamScannerでスキャン

ディレクター氏は、上がってきた曲の説明を始めた。
つまりは、以下のような「肉々しい超高カロリーな楽曲」だったらしい。

Aメロ
（メインディッシュ）

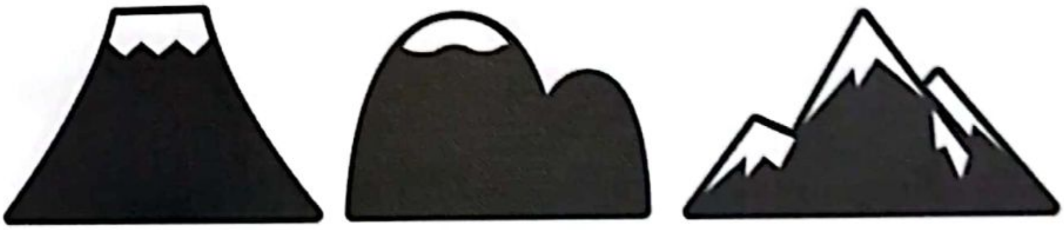
Bメロ
（メインディッシュ）

サビ
（メインディッシュ）

私は、この話を聞いているだけで、満腹になってしまった。
「やっぱさ、曲って、メリハリとか、抑揚とか、ワビサビとか、そういうコトが大事なんだよねぇ。サビだらけの曲ってさ、聴いてて疲れるんだよね。胃がもたれるって感じかな……アハハ」
私もディレクター氏も、ここでひとつ学んだのである。

☞ 楽曲は「サビ」だけでは成立しない！ Aメロ、Bメロがあるからこそ「サビ」がある！

ここで、前章のあの「富士山の例」を思い出してほしい。



実はこれも「サビ」が連続しているイメージに合致する。
メリハリがないということが、どういうことなのか、改めておわかりいただけたと思う。

CamScannerでスキャン

「コース料理」のあるべき姿

さて。

世紀の大実験（？）である「サビ連発最強楽曲」は大失敗に終わった。

やはり何事も、エネルギーの移動が織り成す「陰／陽」のコントラストの上に成り立っているのだ。

「陽」ばかりでは物事は成立しないらしい。

そしてバランスが大事であることも学んだ。

では、そのバランスを考える上でもっとも効率が良い方法は？　とたずねられた場合、私はこのように答えることにしている。

汝、サビから作るべし！

……と。

私は「歌モノ楽曲」を作曲する場合、基本的に「サビ」から作ることにしている。

そして「サビ」のメロディラインやコード進行など、ある程度の方向性がまとまると、「そのサビを最大限美味しく味わっていただくために、AメロとBメロはどうあるべきか」を考える。

必ずこの思考を経てから、AメロとBメロを作り始めるようにしている。

この時点でサビが100パーセント完成している場合もあれば、70～80パーセントの不完全な場合もあるが、どんな状態であれ、私の脳内にはあの「音域を示すグラフ」（前章参照）が常に浮遊している。

「サビの音域がこの辺だから、Aメロはこの辺の音域から始めようかな」とか、「サビのコード感はこんな感じだから、Bメロはこんな感じかな」などなど、あくまでも《サビありき》の考え方で物事を進めるようにしているのである。

このほうが、結果的にうまくいく。

なぜなら、この考え方は、きっと料理人がコース料理を考える時の思考

方法と同じであるはずだから。

▶メインディッシュを引き立たせるためには
「どんな前菜」であるべきか？

▶メインディッシュを引き立たせるためには
「どんなスープ」であるべきか？

この考え方を、今後、私は勝手に次のように呼ぶことにする。

☞ メインディッシュ至上主義！

「メインディッシュ」を生かすことのできる「Aメロ」「Bメロ」を作ることができれば、完璧な「コース料理」が完成するはずなのである。

デザートは別腹！

コース料理において、忘れてはいけないモノがある。
それは何か？
ズバリ！

デザート！

人間はよくばりである。
メインディッシュで満足したクセに、さらなる別の味わいを求めてしまうらしい。
そんなお客様を満足させることができるモノ……それが「デザート」なのである。

私は、メロディラインにおいてもデザートが必要であると考えている。
必ずなければいけない……というモノではないが、あったほうが確実に「喜び度」は増す。
デザートは「別腹」なのである。

Aメロ　Bメロ　サビ（デザート付）

では、メロディラインにおけるデザートとはいったい何か？

簡単に言うと、サビがすんなり終わらずに、最後の最後に、いままで存在していなかったメロディが「締めのワンフレーズ」的に登場することだ。

「この先、きっとこんな感じで終わるのだろうな」と思っていたところに、その予定調和を裏切るかのように、最後の念押しとばかりに畳み掛けるフレーズが登場したり、カタルシスを誘う高音のフレーズが登場したり、ギミック感満載のフレーズが登場したり。

つまり、サビの最後の最後に登場する「印象的な別の味わい」。
これを私は「デザート」と呼ぶことにしている。

♬　♬　♬

例を挙げねばならない。
ふたたび、この曲にご登場いただこう。

「恋」星野源（作詞・作曲：星野源）

この楽曲のサビも一目瞭然、「同音型のスライド反復」という効果的な「繰り返し／反復」が施されている（二重線部分）。

そして、注目すべきは、**サビ後半部分の最後の最後に、「同音型のスライド反復」のフォーマットから逸脱するように、まったく異なる音型が登場（波線部分）。**

しかも印象づけを行うかのように、「3回連続」での畳み掛け戦法。

これぞ、メインディッシュを堪能したあとに登場する「印象的な別の味わい」。

つまりは予定調和に終わらせないための《ひと工夫》。

そう、これが「デザート」なのである。

この形に限らず、お手軽なモノから凝ったモノまで、さまざまな「デザート」が存在する。紙面の都合もあるので、以下、ほんの一部のみをご紹介。各自で自習していただきたい。

1
2
3
4
5
6
7
8
9

咀嚼系デザート

「いとしのエリー」サザンオールスターズ
作詞・作曲：桑田佳祐

「あとひとつ」FUNKY MONKEY BABYS
作詞・作曲：FUNKY MONKEY BABYS/川村結花

「前前前世」RADWIMPS
作詞・作曲：野田洋次郎

これら３曲は、このまま終わるのかな……と思わせておいたところで、サビ最後のフレーズを念押しするが如くもう一度繰り返す。この繰り返しの部分が「デザート」として《喜びの味わい》となるのだ。

余韻系デザート

「少年時代」井上陽水
作詞：井上陽水、作曲：井上陽水/平井夏美

「A-B-A」のサンドウィッチ構成。2回目の「A」が終わったところで、「Woo～」というスキャットが入る。これがいわば「食後の余韻」として、《至福のスイーツ感》を醸し出しているのである。

高音系デザート

「赤いスイートピー」松田聖子
作詞：松本隆、作曲：呉田軽穂

CamScannerでスキャン

「A-A'-B-サビ-A変型」という少し変わった構造になっているこの曲。「A変型」の箇所がいわゆる「デザート的」な存在であり、料理的に言えば「前菜と同じ食材で作ったデザート」といったところか。

さてこの曲、サビが終わり、Aに戻ってそのまま終わるのかな……と思わせていたところに、予兆なく締めのフレーズ「♬ 赤いスイートピー」を発射！

しかもこのフレーズ、なんと、この曲における〈最高音〉なのである！

〈最高音〉はサビにおいてすでに二度ほど登場しているのだが、サビ後、Aに戻り、クールダウンさせるふりをしながらのまさかの〈最高音〉再発射！

これを極上デザートと言わずしてなんと言おうか。

作曲者は呉田軽穂（＝松任谷由実）さん。さすがなのである。

※〈最高音〉＝メロディの中に登場する「もっとも音程が高い音」のことを意味している。

大盛り系デザート

「女々しくて」ゴールデンボンバー

作詞・作曲：鬼龍院翔

サビが二段階の構成になっている珍しいパターンの楽曲。もっとも有名なフレーズ「♬ 女々しくて～ 女々しくて～」の部分は、音楽的に言えば明らかにデザート。このデザート、存在感が大きすぎて、明らかにサビを喰ってしまっているのだが（笑）、悔しいほど……ウマイ！

♬　♬　♬

さてさて。

いろいろなパターンのデザートをご紹介してみたが、本来的に言えば、デザートは「ひと口サイズ」で構わない。

何なら、焼肉屋のお会計時にもらう「ガム」みたいなモノでも良い（違うか?）。

ちょっとした「喜び」を与えることができれば、それで大成功なのである。

CamScannerでスキャン

料理のバランスを司る

料理は美味しくいただきたい。
喜びをもって、味わいたい。
そして料理は、メインディッシュに向かって進行する「物語」であってほしい。その物語が終わったときには、ほんの少し余韻も楽しみたい。

きっと、お客様はそんなことを考えながらテーブルに座る。

料理人は、ただ料理を作って並べれば良いということではない。
メインに達する前に満腹にならないよう、提供する順番を考え、それぞれの分量を調整し、最高の物語を作り上げなければいけない。

食材選び、味付け、エネルギー配分（カロリー配分）などなど。
料理人は全体のトータルバランスを司らなければいけないのである。

♪　♪　♪

メロディの断片を、どのように配置したら、それぞれの旨味を引き立たせることができるのか？
私は作曲している時、そんなコトばかりを考えている。
実のところ、作曲能力とは「構成力とバランス感覚」なのではないかとさえ思っている。

☞ 作曲能力＝構成力とバランス感覚

ということで。
次章では、構成力とバランス感覚が欠けている「少し惜しい人たち」について語ってみようと思う。

CamScannerでスキャン

ルール

7

盛り込みすぎていないか？

✓CHECK LIST

- □ 楽曲が長すぎないか？
- □ 詰め込みすぎていないか？
- □ 楽曲の構成パーツは最小限に！
- □ 盛り込まない美学！～引き算の美学～

CamScannerでスキャン

アマチュア作曲家にありがちな傾向

前章及び前々章では、主に「楽曲の起伏」「メリハリ」についてを語った。音程の高低や、カロリーの高低の話、つまりは「タテ軸」の話であったが、本章では「ヨコ軸」の話をしてみたい。

タテ軸（高低）⇅
ヨコ軸（長短）⇄

アマチュアの方や、曲を作り始めたばかりの方に多く見受けられる現象がある。

それは何かというと。

曲がやたらと長い……

というコト。

以下、ワークショップで出会ったCさんの作品。

A－A'－B－C－D－サビ（らしき存在）－E

うわわ。

各パーツ各パーツは、それなりに美味しいメロディであったのだが、ワンコーラスがとてつもなく長い。

長いというよりも「構成パーツが多い」といったところか。

なぜ、こんな構成になったのかをたずねると、次のような回答……。

いろいろと盛り込まないと、聴いている人が飽きちゃうかなと思いまして。

これは「ルール4」で登場したあの「盛り込みすぎる作詞家（75ページ）」と同じ考え方である。その作詞家は、確かこう語っていた。

いろいろな言葉を入れないと、飽きられちゃうような気がして。
言葉を盛り込まないと、不安で不安で。

なるほど。
まったく同じ思考回路である。
しかし、人間の記憶力には限界がある。こうも曲のパーツが多いと覚えきれず、「C」を聴いている頃には「A」の記憶は薄れ、「D」を聴いている頃には「B」の記憶は薄れている。
作り手は、飽きられるのが怖くて、ガンガンと「盛り込んで」くる。
しかし、聴き手は「盛り込みすぎ」で飽和状態、飽きてくる。

おいおいおい！
これって、作り手と聴き手の考え方が、まるで〈逆〉じゃないか!?
ここに「相反」する事実が浮かび上がってきたワケなのである。

CamScannerでスキャン

副菜(オカズ)が多いとメインを殺す

さらに、ある受講生が言った。

「構成がわかりにくくて、どう味わって良いのか、よくわかりませ～ん」

確かにそうだ。メリハリに乏しく、同じような音域を行ったり来たり。しかも、コース料理の体をなしていないので、一度聴いただけでは、どの部分がメインディッシュなのかまったくわからない。

料理にたとえて言うなら……。

副菜（オカズ）の品数が予想以上に多く、なにやら「オトク感満載」だったのだが、**メインディッシュに到達する前にお腹が膨れてしまい、**メインを美味しく味わえなかった。

そんなイメージ。

やはり「楽曲」は、副菜（オカズ）の品数よりも、全体のバランスが大事であるようだ。メインディッシュ至上主義の考え方に立てば、《オカズは最低限に！》ということであろう。

副菜（オカズ）が多いと、メインを殺す！

別の受講生がこう言った。

「ボクなら、この曲の要素を使って2曲は作れますね」

まさにその通り！

構成の多い曲は、「2曲分」を作れるくらいのパーツが含まれていることも多い。あれこれ詰め込み過ぎていることで構成が散漫になり、曲が長くなってしまっているのだ。

結果的に、フルコーラス聴いても何も残らない。

☞ 楽曲の構成パーツは最小限に！
ワンコーラスが長過ぎるのは危険！
覚え切れない！　飽きられる！

CamScannerでスキャン

最近は、楽曲の「BPM＝テンポ」が速いほうが好まれるので、1曲におけるメロディや歌詞の分量が極端に多くなってきている。おのずと構成が増えているのでは……そう思ってしまいがちであるが、実はそんなことはない。「A－A'－B－サビ」や「A－A'－サビ」という構成の枠の中にきちんと収まっている。

分析してみると、よくわかる。

情報量は増えてはいるものの、頭の中で処理してもらいやすいように、そして覚えてもらいやすいように、メロディのパーツ（音型）の工夫、効果的な「繰り返し／反復」、印象的なギミックなどなど、聴き手を飽きさせない工夫が至るところに施されているのだ。

少ないパーツで構成されている名曲たち

ではここで、2曲の名曲をご紹介しよう。
この2曲に共通しているのは、以下の一点のみ！

少ないパーツ（音型）で構成

「省エネ作曲法」と言ってしまうと語弊があるが、実は、名曲と呼ばれる楽曲は、少ないパーツ（音型）で成り立っていることが多い。
パーツが少ないということは、限られたパーツの効果的な「繰り返し／反復」で成り立っているということである。
この事実を知っていただきたい。

というわけで、「ラブ・ストーリーは突然に」と、「ロビンソン」を紹介しよう。正直、メロ譜を見て驚かれる方もいるかもしれない。
これほどまでにシンプルな構造だったのか……と！

名曲は、意外にもシンプルである！

名曲が名曲たる理由は一概には言えない。
しかし「シンプル」であることは「覚えやすい」ということであり、「耳に残りやすく、咀嚼しやすい」＝「親しみやすい」ということにおのずと繋がってくる。
多くを語る必要はない。
伝えたいことが明確であればあるほど、情報量は最低限で良いのだ。

私はこの考え方を次のように命名したい。

☞ 盛り込まない美学

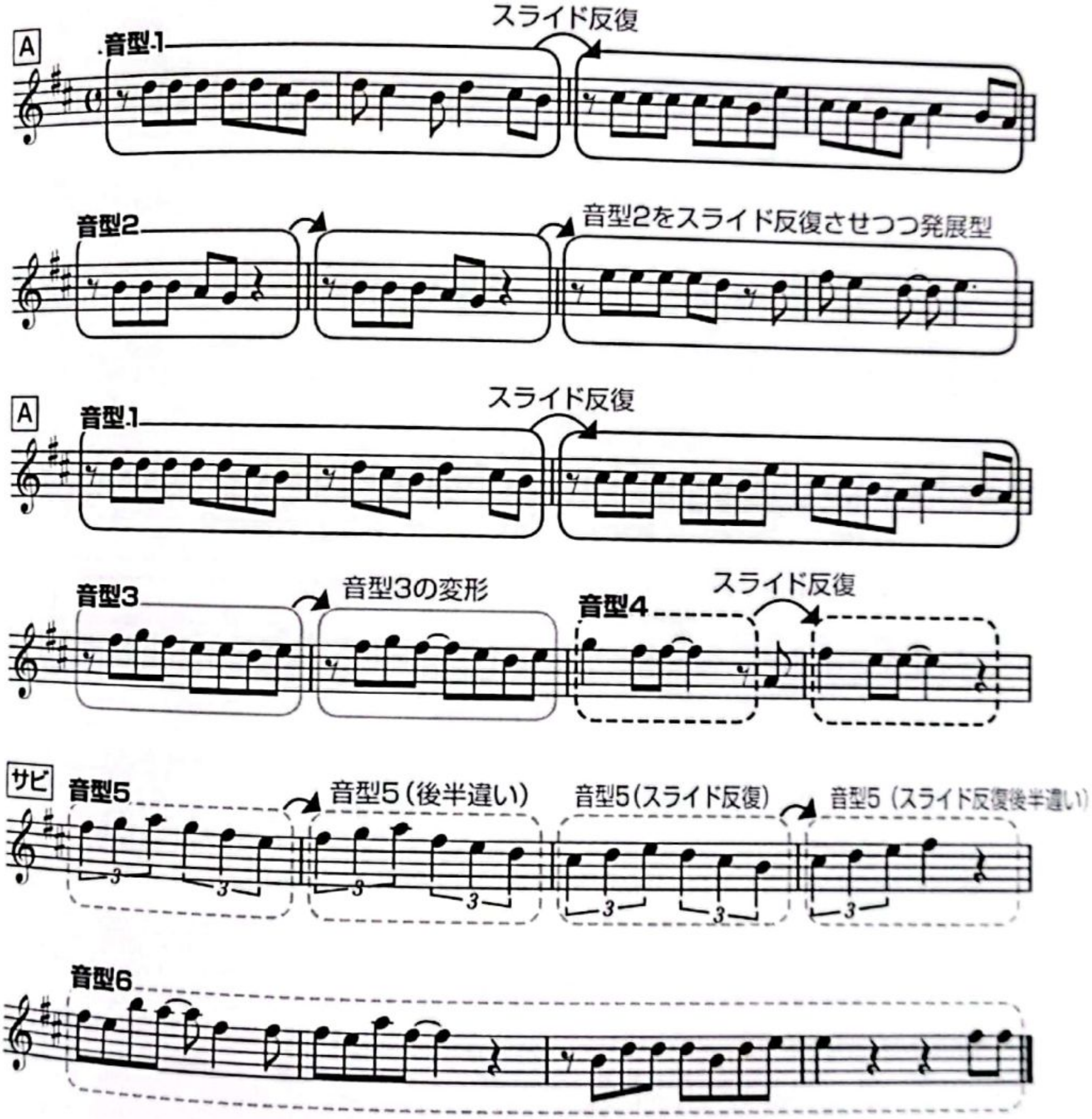
CamScannerでスキャン

「ラブ・ストーリーは突然に」小田和正

作詞 作曲：小田和正

誰もが一度は耳にしたことがあるこの名曲。

ご覧いただければおわかりいただける通り、楽曲中に存在している基本音型はわずかに「6つ」である。多少の音程の上下移動や歌詞に準じた音符数の違いはあるが、それらの基本音型の「単純反復」や「スライド反復」、さらにはそこから派生した「発展型」などのパーツによって、この名曲は構成されている。



CamScannerでスキャン

「ロビンソン」スピッツ

作詞 作曲：草野マサムネ

ドラマ「白線流し」の挿入歌や、某飲料メーカーのCM曲としても有名なこの曲（ご存知ない方は動画サイトでご確認を！）。この曲も「ラブ・ストーリーは突然に」と同様、「6つ」のパーツを基本としている。

1
2
3
4
5
6
7
8
9

語り込みすぎていないか?

CamScannerでスキャン

ルール

8

応用編

メロディを突き詰める「旅」をしたか？

✓CHECK LIST

- □ あらゆる選択肢を目の前に並べてみたか？
- □ 自分にとって一番グッとくるメロディを探し当てたか？
- □ どんなメロディが自分にとって最高の味わいなのかを追求したか？
- □ 思考錯誤（思考実験＋試行錯誤）の冒険に出かけよ！

CamScannerでスキャン

アナタは、なぜ曲を作るのか？

さて。

ここまでアレコレと語ってきたが、ここからは「応用編」とさせていただく。しかし「応用編」とは言いつつも、原点に立ち返って、作曲における「そもそも」の話をしてみたい。

♬　♬　♬

アナタは、なぜ曲を作るのか？
なぜ、作りたいと思うのか？

答えはきっと、次のうちのどれか……だと思う。

- **伝えたい（訴えたい）ことがあるから。**
- **自己表現できるから。**
- **気持ち良い（または、心が洗われる）から。**

アナタがアナタ自身のために楽曲を作り、そして表現するのであれば自由に作ってもらって構わない。

しかし、第三者に満足してもらいたいという願望がそこに加わった瞬間、話は大きく変わってくる。

アナタは、その楽曲をうまく第三者に伝える必要がある。

伝わらなければ意味がない。

しかし、うまく伝わらない場合がある。

そこで、覚えてもらいやすくするために、**「効果的な繰り返し／反復」**が必要になったり、「飽きられないかな？」と検証する**「客観視」**が必要になったり、**「コース料理」**になぞらえて食べやすくする必要があったりするワケなのである。

アナタは、どこに向かうのか？

作曲という行為は「旅」である。

アナタが、メロディ断片を産み落とした瞬間から、アナタが進むべき選択肢は「タテ・ヨコ・ナナメ」の360度全方位に広がっている。

- **楽しい感じかな？**
- **悲しい感じかな？**
- **コード進行はどうすれば良い？**
- **リズムはどうする？**
- **構成は？**

「楽曲コンペ」で具体的な指示がある場合、進むべき道は、ある程度限られてくる。しかし指針がなく、自由に作って良いという場合、毎回、私は途方に暮れてしまう。

いったい、どこに進めば良いのか……と。

CamScannerでスキャン

思考錯誤（思考実験＋試行錯誤）の冒険に出よう！

進むべき道が定まらない場合、私が行うのは「壮大な（?）思考実験」である。

「ルール3」での「繰り返し／反復」の例として採り上げた、あのメロディ（51ページ）を覚えているだろうか？

実はこのメロディ、ふとした瞬間に鼻歌で浮かんできたにすぎない。

Sample 01

ひとつの短いフレーズ（メロディ）が浮かんだ瞬間、私が毎回行っているルーティンワーク的な「思考実験」がある。

いったい、それはどのようなモノなのか？

極私的で地味な作業であるがゆえに、いままで一度も明かすコトはなかったのだが、せっかくの機会なので、上記のフレーズ（♪ミミミ｜ミレファミ）を使ってご紹介しよう（正直、赤字覚悟の（出血大サービス）である！）。

たった2小節の短いフレーズ。

まずこの時点では、このメロディが美味しいかどうかの判断はできていない。

ここから、このメロディ（モチーフ／音型）を最大限に美味しくさせる方法を探すための「思考」及び「試行錯誤」の壮大な旅が始まるのである。

以下、「思考実験」＋「試行錯誤」を合体させて、都合よく「思考錯誤」と命名させていただく。

立入制限区域

WARNING

《危険》

ここからは超ディープなゾーンへの突入となり、
給油なしのロングドライブになる。
長旅がお嫌いな方は、
すっ飛ばして次章へワープしよう。

➡ 139 ページ

「立入制限区域」のサンプル音源をまとめて聴こう

「立入制限区域」でご紹介する音源は数が非常に多くなっています。まとめて聴くには下記アドレスにアクセスするか、左の二次元バーコードよりアクセスしてください。

http://www.ymm.co.jp/feature/9rules.php

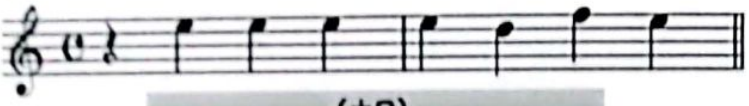
CamScannerでスキャン

一挙、大公開!

「𝄽ミミミ | ミレファミ」をめぐる思考錯誤の壮大な冒険

思考 00 今後この型を基本型と呼ぶ。

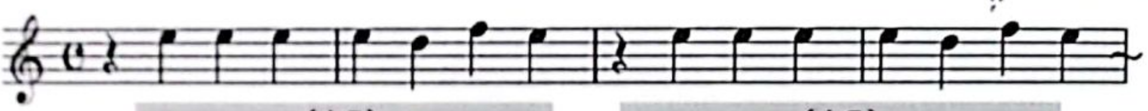
Sample 01



(±0)

Sample 02

思考 01 2回繰り返してみる。



(±0) (±0)

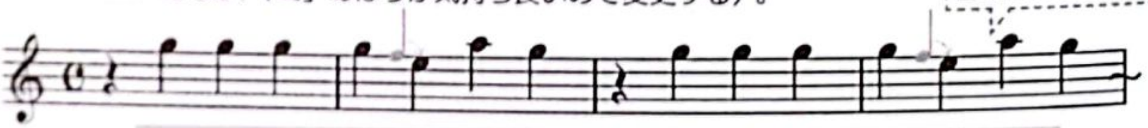
Sample 25

思考 02 全体を3度下げてみる。

(-3度) (-3度)

Sample 26

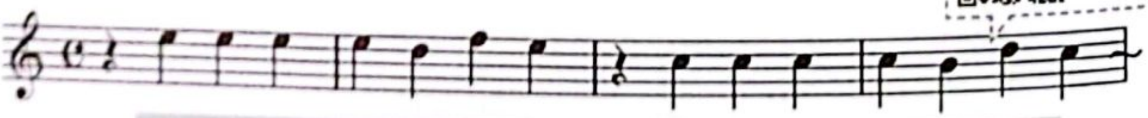
思考 03 全体を3度上げてみる（2小節目の2拍目は、本来「ファ」であるが、「ミ」のほうが気持ち良いので変更する）。



(+3度) (+3度)

Sample 27

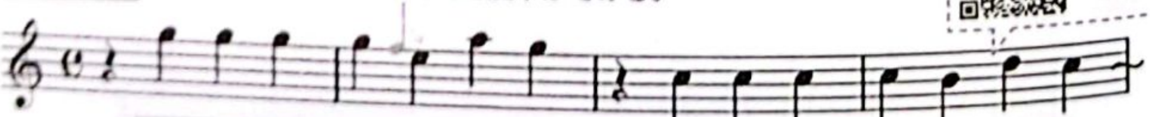
思考 04 後半のみ3度下げてみる。



(±0) (-3度)

Sample 28

思考 05 前半は3度上げて、後半は3度下げてみる。



(+3度) (-3度)

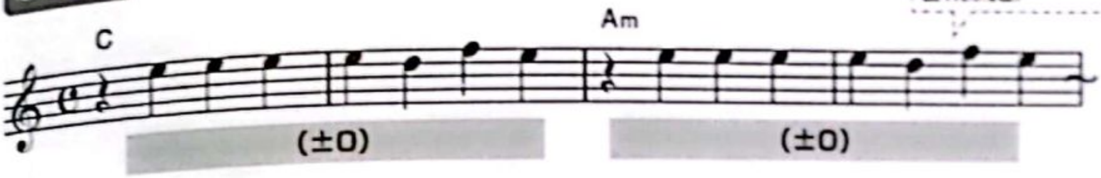
CamScannerでスキャン

次に「コード進行」を考える。思考01～05のすべてのパターンに対し、トニックから始まるさまざまなコード進行を試してみる（メロディとコード進行が合致しないものは記載しない）。

I－VIm

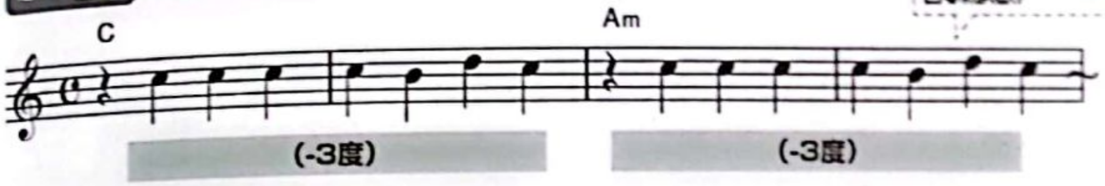
思考06 基本型を2回繰り返し「I－VIm」のコード進行を与える。

Sample 29



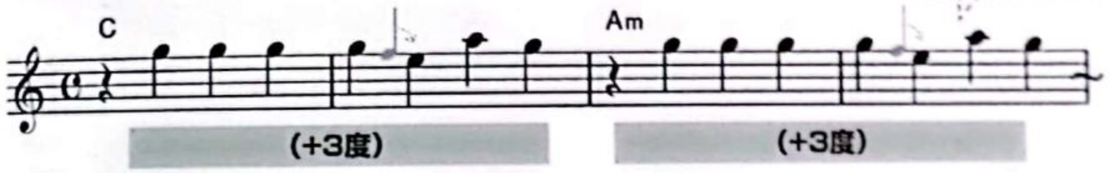
思考07 全体を3度下げる。

Sample 30



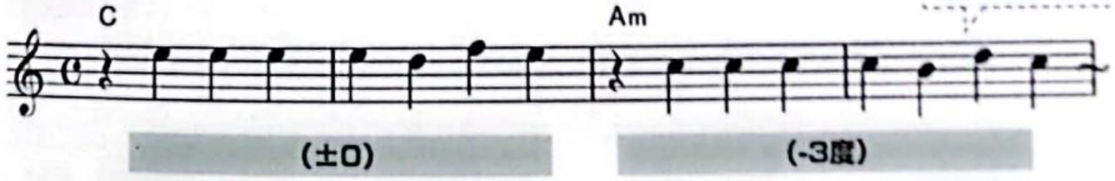
思考08 全体を3度上げる。

Sample 31



思考09 後半のみ3度下げる。

Sample 32



思考10 前半を3度上げて、後半を3度下げる。

Sample 33

CamScannerでスキャン

I－V／VII－VIm－VIm／V

Sample 34

思考 11 基本型を2回繰り返し「I－V／VII－VIm－VIm／V」のコード進行を与える。

Sample 35

思考 12 全体を3度下げる。

Sample 36

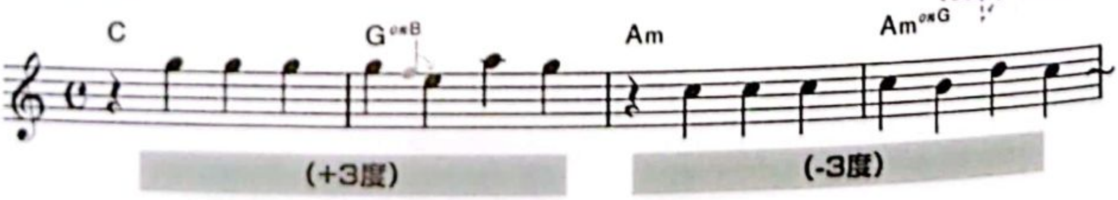
思考 13 全体を3度上げる（2小節目の2拍目は、本来は「ファ」であるが、「ミ」のほうが気持ち良いので変更）。

Sample 37

思考 14 後半のみ3度下げる。

Sample 38

思考 15 前半を3度上げて、後半を3度下げる。



CamScannerでスキャン

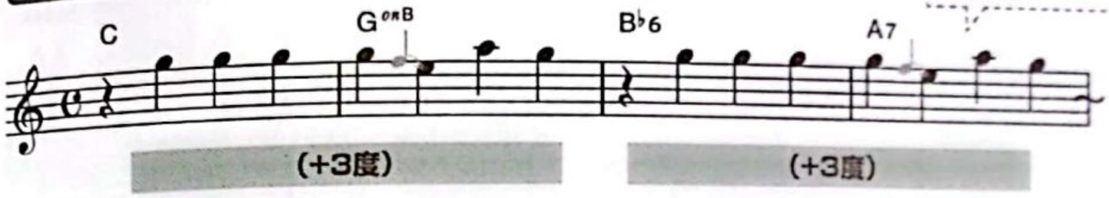
I − V ／ VII − VII♭ − VI7

Sample 39

思考 16 基本型を2回繰り返し「I − V ／ VII − VII♭ − VI^7」のコード進行を与える。

Sample 40

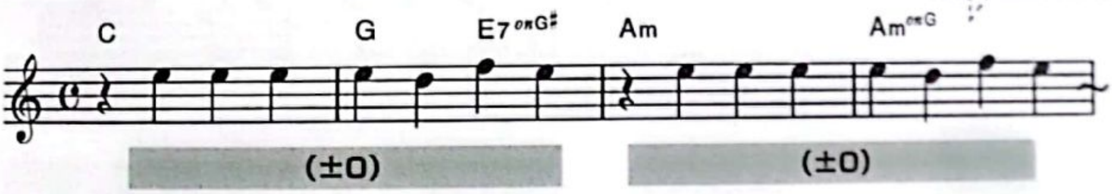
思考 17 全体を3度上げる（2小節目の2拍目は、本来は「ファ」であるが、「ミ」のほうが気持ち良いので変更）。



I − V − III7 ／ V♯ − VIm − VIm ／ V

Sample 41

思考 18 基本型を二回繰り返し「I − V − III^7 / V♯ − VIm − VIm / V」のコード進行を与える。



Sample 42

思考 19 後半のみ3度下げる。

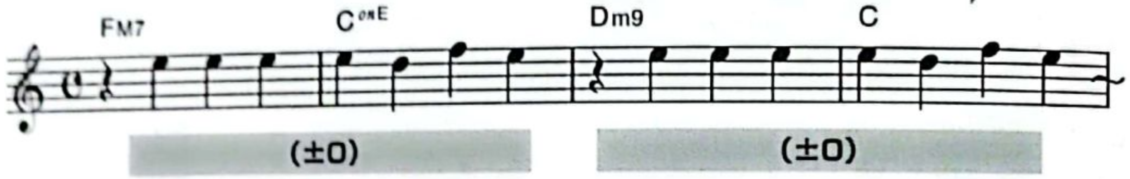
CamScannerでスキャン

次に、サブドミナントから始まるコード進行を考えてみる。

IV△7 − I／III − IIm − I

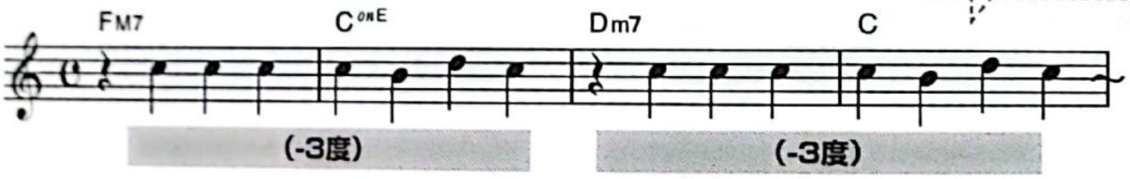
Sample 43

思考20 基本型を2回繰り返して「IV△7 − I/III − IIm − I」のコード進行を与える。



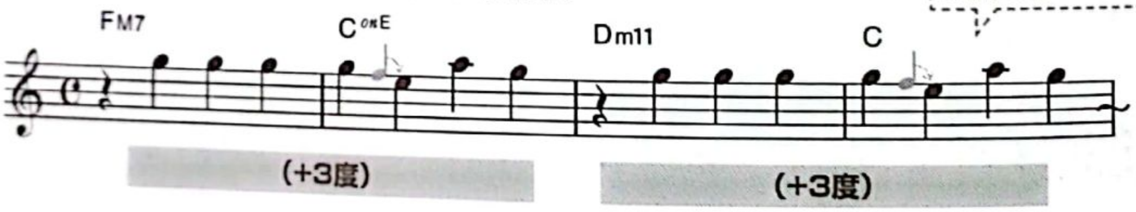
Sample 44

思考21 全体を3度下げる。



Sample 45

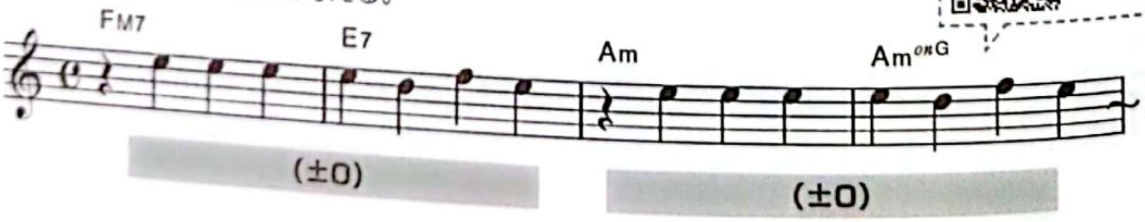
思考22 全体を3度上げる(2小節目の2拍目は、本来は「ファ」であるが、「ミ」のほうが気持ち良いので変更)。



IV△7 − III7 − VIm − VIm／V

Sample 46

思考23 基本型を2回繰り返して「IV△7 − III7 − VIm − VIm/V」のコード進行を与える。



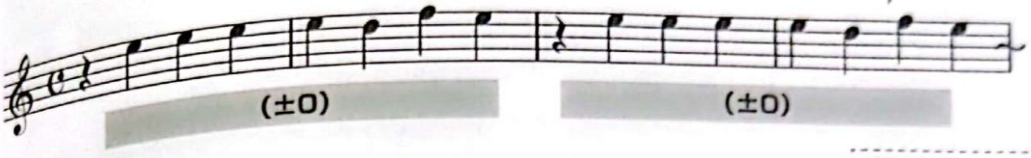
1 2 3 4 5 6 7 8 9

メロディを突き詰める「旅」をしたか？

CamScannerでスキャン

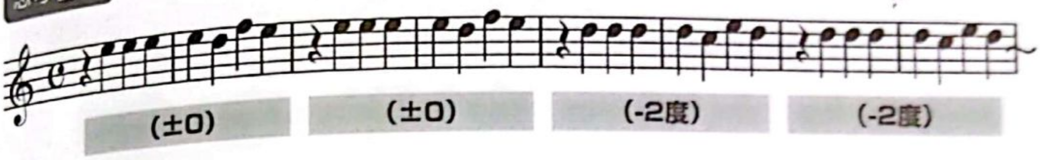
Sample 02

ここで、「**思考01**」に立ち返る。



Sample 47

思考24 尺を倍にして、後半（5小節目以降）を2度下げる。



Sample 48

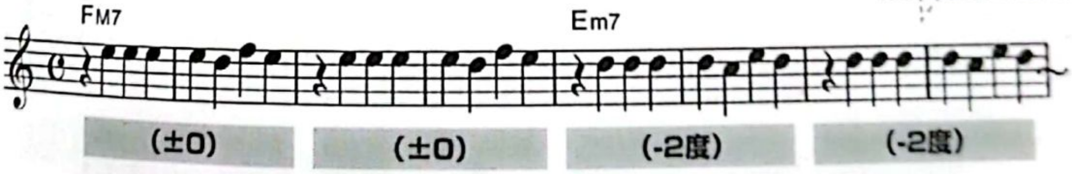
思考25 前半を3度下げて、後半を4度下げる。

思考24、25に、サブドミナントから始まるコード進行を与えてみる。

IV△7 — IIIm7

Sample 49

思考26 思考24に「IV△7 — IIIm7」のコード進行を与える。



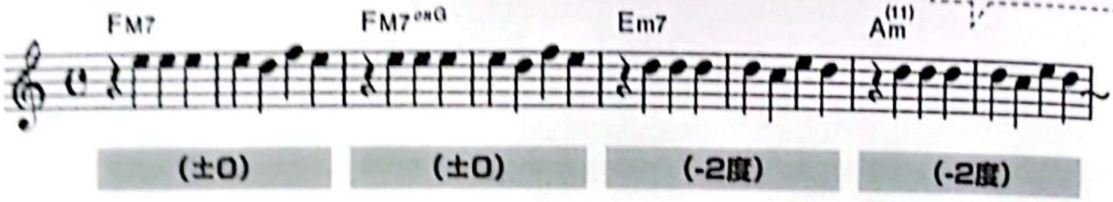
Sample 50

思考27 前半を3度下げて、後半を4度下げる。

IV△7 − IV△7/V − IIIm7 − VIm

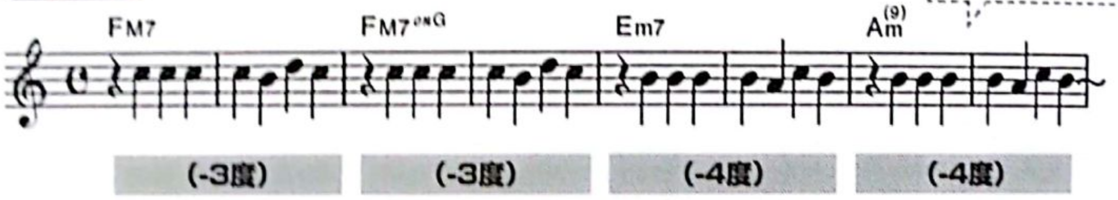
Sample 51

思考28 思考24に「IV△7 − IV△7/V − IIIm7 − VIm」のコード進行を与える。



Sample 52

思考29 前半を3度下げて、後半を4度下げる。



Sample 02

ここでまたしても、「**思考01**」に立ち返る。

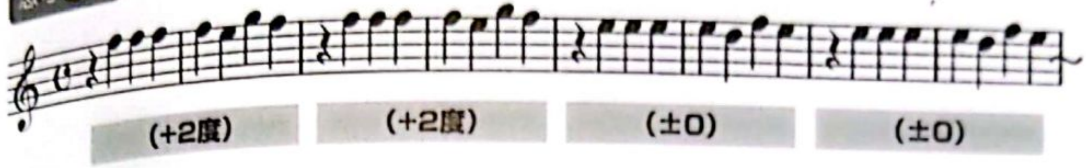
Sample 53

思考30 今度は、基本型を2度上げて、2回繰り返してみる。

CamScannerでスキャン

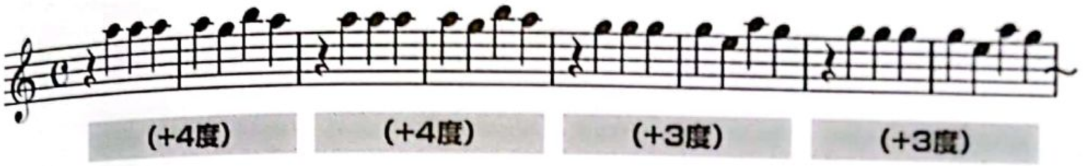
Sample 54

思考31 2度上げたモノを2回繰り返し、その後、基本型を2回繰り返す。



Sample 55

思考32 4度上げたモノを2回繰り返し、その後、3度上げのスライド反復。
※６小節目＆８小節目の「ファ」は､「ミ」に変更。

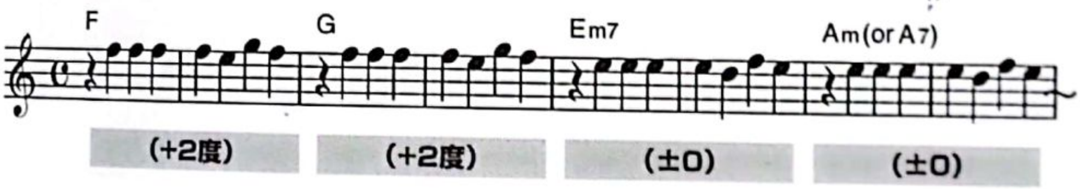


思考31、32に、サブドミナントから始まるコード進行を与えてみる。

Ⅳ－Ⅴ－Ⅲm7－Ⅵm（or Ⅵ7）

Sample 56

思考33 思考31に「Ⅳ－Ⅴ－Ⅲm^7－Ⅵm（or Ⅵ^7)」のコード進行を与える。



Sample 57

思考34 思考32に「Ⅳ－Ⅴ－Ⅲm^7－Ⅵm（or Ⅵ^7)」のコード進行を与える。

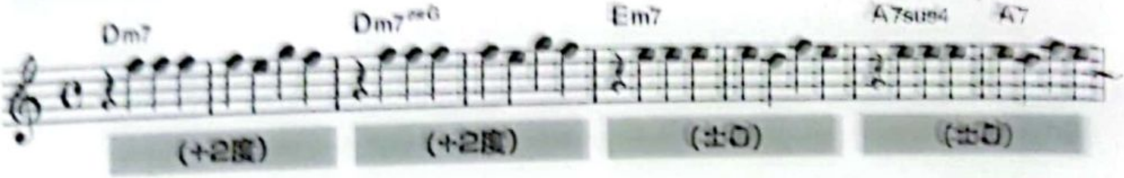
CamScannerでスキャン

これを、いわゆる「ツーファイブ進行（IIm^7―V）」にしてみる。

IIm^7 − IIm^7/V − $IIIm^7$ − VI^7

Sample 58

思考35 思考31に「IIm^7 − IIm^7/V − $IIIm^7$ − VI^7」のコード進行を与える。



Sample 59

思考36 思考32に「IIm^7 − IIm^7/V − $IIIm^7$ − VI^7」のコード進行を与える。

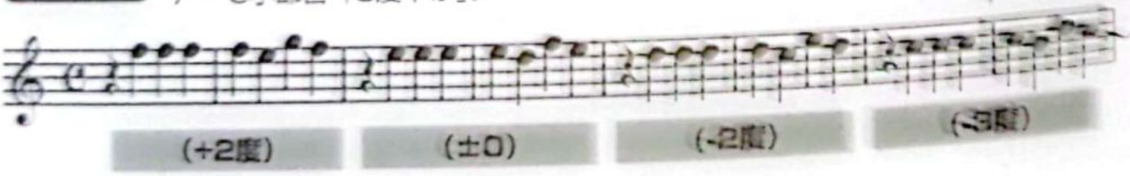
2小節単位でメロディが下降してくる形にしてみる。

Sample 60

思考37 1～2小節目「4度上げ」、3～4小節目「3度上げ」、5～6小節目「2度上げ」。

Sample 61

思考38 1～2小節目「2度上げ」、5～6小節目「2度下げ」、7～8小節目「3度下げ」。



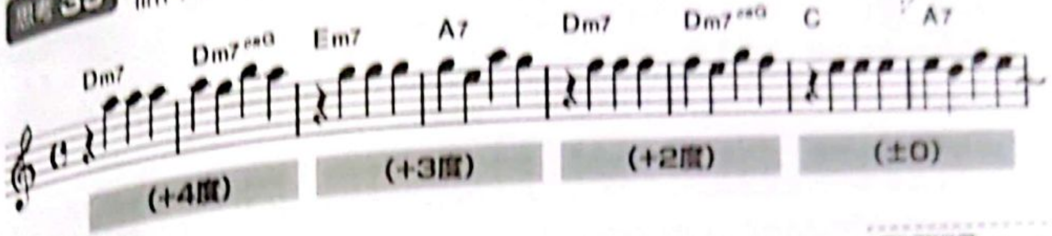
思考37、38に、1小節単位で変化する「ツーファイブ進行（IIm^7―V）」を与えてみる。

CamScannerでスキャン

IIm7 − IIm7/V − IIIm7 − VI7 − IIm7 − IIm7/V − I − VI7 (or VIm)

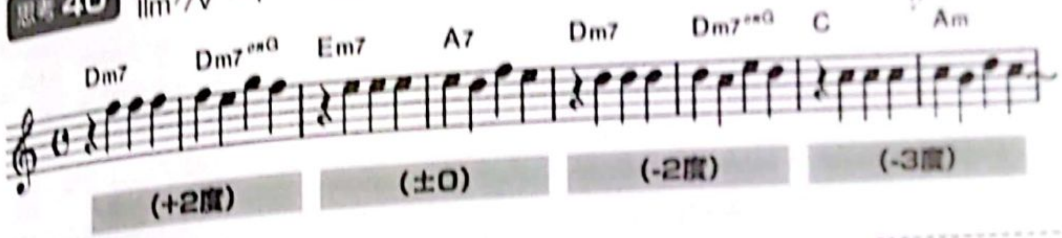
Sample 62

思考39 思考37に「IIm7 − IIm7/V − IIIm7 − VI7 − IIm7 − IIm7/V − I − VI7」のコード進行を与える。



Sample 63

思考40 思考38に「IIm7 − IIm7/V − IIIm7 − VI7 − IIm7 − IIm7/V − I − VIm」のコード進行を与える。

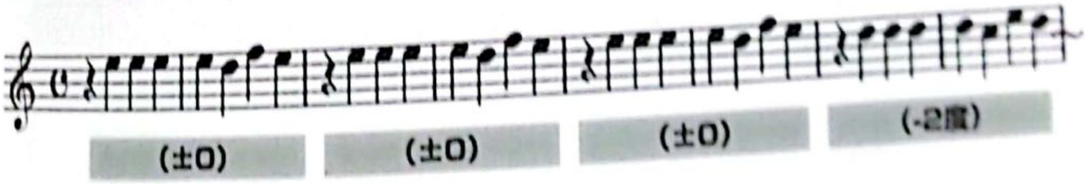


Sample 02

ここで、「**思考01**」に立ち返る。

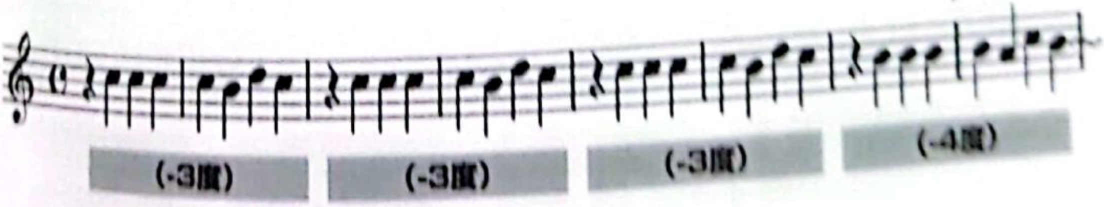
Sample 64

思考41 1～6小節目は「基本型」を3回繰り返し、7～8小節目を「2度下げ」てみる。



Sample 65

思考42 1～6小節目を「3度下げ」、7～8小節目を「4度下げ」。

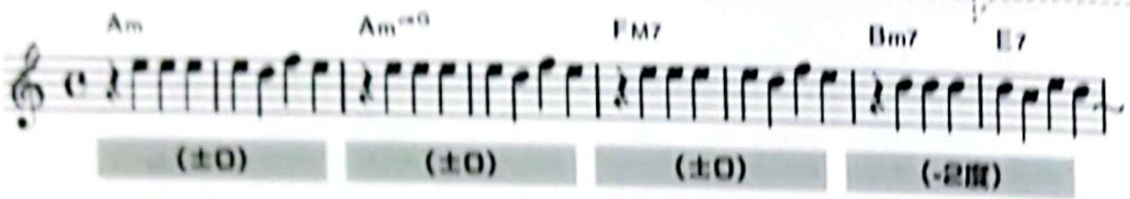


思考41、42に「マイナー系の下降型のコード進行」を試してみる。

VIm − VIm／V − IV△7 − VIIm7 − III7

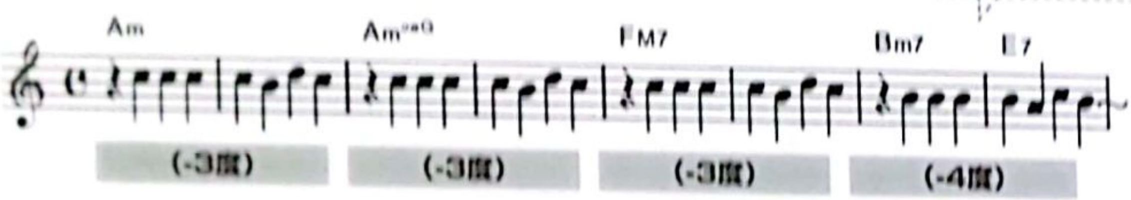
思考 43 思考41に「VIm − VIm/V − IV△^{7} − VIIm^7 − III^7」のコード進行を与える。

Sample 66



思考 44 思考42に「VIm − VIm/V − IV△^{7} − VIIm^7 − III^7」のコード進行を与える。

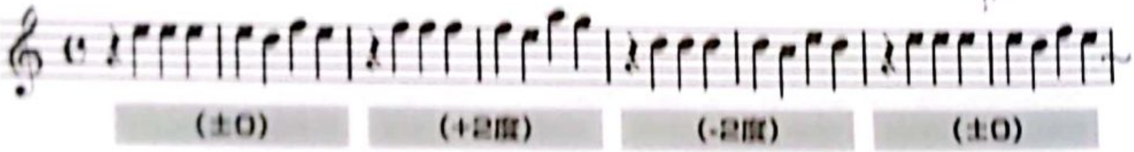
Sample 67



次に、2小節単位でメロディが上下に変化する形にしてみる。

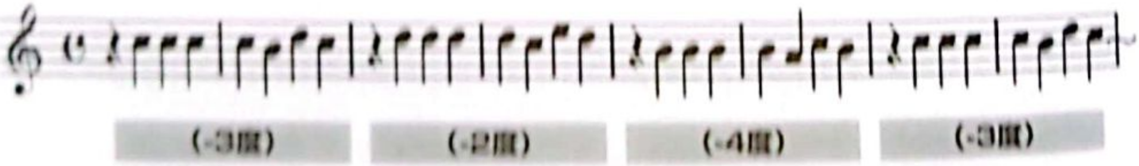
思考 45 3〜4小節目を「2度上げ」、5〜6小節目を「2度下げ」。

Sample 68



思考 46 1〜2小節目「3度下げ」、3〜4小節目「2度下げ」、5〜6小節目「4度下げ」、7〜8小節目「3度下げ」。

Sample 69



CamScannerでスキャン

思考45、46に「マイナー系の王道コード進行」を試してみる。

VIm — IIm7 — V — I — VIIIm7 — III7

Sample 70

思考47 思考45に「VIm — IIm⁷ — V — I — VIIIm⁷ — III⁷」のコード進行を与える。

Sample 71

思考48 思考46に「VIm — IIm⁷ — V — I — VIIIm⁷ — III⁷」のコード進行を与える。

いやはや、いやはや。
そろそろ飽きてきた……笑。

まだまだ続くのだが、この辺でやめておこう。
ここまで譜例が続くと、あたかも嫌がらせのようである。

というわけで。
ここまで列挙したのは、ごく「一般的な」選択肢にすぎない。
細かな世界に入れば入るほど（複雑なコード進行を選べば選ぶほど）、さらに選択肢は広がる。
「基本型」としたあの**単純なメロディも、同じ音型を保ったまま上下に移動させて、さまざまなコード進行を与えるだけで、ざっと見積もってもこれだけの選択肢が生まれてくる**のだ。
そのことを知っていただきたい一心で、かくも嫌がらせ的な行為に走ってしまった次第なのである。

CamScannerでスキャン

思考錯誤は終わらない……

しかし今回、普段、頭の中で行っている作業を実際に譜面に起こしてみて、改めてビックリしてしまった。
ざ〜っと眺めてみると、気が遠くなるような作業ではある。
しかし、脳内シミュレーションの実作業としては、ほんの2〜3分程度のモノ。
自分の中ではフォーマット化されているので、ルーティンワーク的に瞬時に行ってしまっている。
くどいようだが、この思考錯誤は「最低限の作業」として、アナタの作曲における作業の一部に組み込んでいただきたい。

♬　♬　♬

さて、ここまで、48パターンにも及ぶメロ＆コード進行の組み合わせを提示してみた。
アナタはどれがお好みだろうか？
どの組み合わせが「いちばん美味しい」と感じただろうか？

音楽は「嗜好品」である。
正解は「ひとつ」……ではない。

しかし、あえて私の好みを挙げるとしたら、
ズバリ……！

47番!! (明日になったら、気が変わっているかもしれないが)

しかし「思考錯誤」は、これで終わったワケではない。
これまでに挙げたメロディに対し、さまざまなリズムパターンを与える必要がある。

・ロック風だったら、どう聴こえるか？
・四つ打ち系にしたら、どうなるか？
・シャッフルにしたら？
・スカパンクにしたら？
・ボサノバにしたら？
・ジャズっぽくしたら？
・思い切ってバラードにしたら？

さらに言えば、ここまでに挙げたメロディは、あくまでも「骨子」であり「あらすじ」である。

リズムの指針が決まったら、アナタがいちばん美味しいと思う「メロディとコードの組み合わせ」を選択し、その上で、細かい部分を調整するためのさらなる旅を続けなければいけない。

音程を上下させたり、譜割りを変えたりを繰り返し、いちばん「美味しい」と感じられる状態へと導かなければならない。

なるほど。「作曲」という作業は自分で選択肢を生み出し、その中から**もっとも輝いているモノを探し出す「取捨選択の作業」**であるとも言えるのかもしれない。

CamScannerでスキャン

最高の食材を求めて……

この旅は、自分にとって《いちばんグっとくるメロディ》を探す旅である。料理にたとえると「最高の食材」を探す旅……とでも言おうか。

たくさんの選択肢を自らの力で用意し、そして目の前に並べて、「自分にとっての最高の味わいのモノ」を選び出す旅なのである。

「最高の食材」を探す旅へ！

さて。

今回ご紹介した「思考錯誤の冒険」を《行程表》にまとめると、次のようになる。

メロディの音型を崩さずに音高を上下させてみる。
（2度上げ、3度上げ、4度上げ、5度上げ、2度下げ、3度下げ、4度下げ、5度下げ）

↓

それらのメロディに、ありとあらゆるコード進行を当てはめてみる。

- トニックから始まるコード進行
- サブドミナントから始まるコード進行
- マイナー系のコード進行

……などなど

↓

さまざまなリズムパターンを当てはめてみる。

↓

いちばん美味しいと思う
「メロディ／コード／リズム」の組み合わせを選択。

↓

さらに磨きをかける。
（メロディの譜割りやコード進行を突き詰める）

さぁ！

今からアナタの曲をこの「思考錯誤の手順」に当てはめて、いろいろと試してみてほしい（……というか旅をしてほしい）。

もしかしかしたら、旅の過程で、アナタのストック曲が見違えるほど「美味しいメロディ」に変身してしまうかもしれない。

そう、私の願いは、ただひとつ！

「美味しくない料理」を
「美味しい料理」に変身させること！

そして本書の冒頭で私が言ったこの言葉を、ここでもう一度思い出してほしい。

☞ **味付けを変え、調味料の配合を調整し、**
火加減を変えたり、
盛り付けを変えたりすることで、
それらの料理は、さらに美味しい料理に変身する!

味付けは「コード進行」。
火加減は「メロディの上下移動」。
そう考えるとわかりやすいかもしれない。
汝、「思考錯誤の冒険」を怠ることなかれ!

ルール

9

神は細部に宿る！

√ CHECK LIST

- □ 食材を最高の状態に引き出せているか？
  (BPM／譜割り／コード感)
- □ 聴き手に喜びを与える工夫があるか？
  (キメ／メロの跳躍)
- □ すべてのメロディやコード進行に必然性があるか？
- □ こだわるところは、トコトンこだわるべし！
  (アナタのゲイジュツ的 DNA を注入したか？)
- □ [illegible]！ [illegible]！
  (これ以上磨けないというところまで磨き切ったか？
  推敲に推敲を重ねたか？)

CamScannerでスキャン

神は細部に宿る！

ついに、最後の章に辿りついてしまった。
ゲームで言うと、ここは「ラスボスのいる部屋」……。
しかし本書にはラスボスはいない。いるのはきっと《芸術の女神》くらいなモノであろう。

♬　♬　♬

さて。
この言葉、見聞きしたことがないだろうか？

神は細部に宿る！

美術、音楽、文学問わず、もの作りをする人であれば一度は触れたことのある言葉だと思う。
いったい誰の言葉なのかは諸説あるようなのでスルーさせていただくが、このすばらしき《至言》、私は個人的にとても大事にしている言葉なのである。
そして、以下のように解釈している。

神は細部に宿る
ディテール（詳細）を突き詰めた作品こそが大きな成功を獲得する！
（大きな成功には小さなことの積み重ねが必要！）

この章では、アナタの作品にさらに磨きをかけてもらう《技》をご用意した。
いままでの章で学んでいただいたことを踏まえた、いわば「最終チェック編」である。「**神**を細部に宿らせることができるかもしれない**《技》**」をざっくりと略して、大仰にも「**神技**」と表記させていただきつつ、出し惜しみ

CamScannerでスキャン

せずご紹介する。
この技は独断的かつ極私的な技なので、もしかしたらアナタにはまったく効果を発揮せず、この私にしか通用しないかもしれない……という、いくばくかの不安を抱きながら、ラインナップをご紹介することにしよう。
今回ご用意した選りすぐりの「神技オールスターズ」のベスト9！

神技オールスターズ ＝ベスト9＝

神技1 その譜割りを超える譜割りはないか？

神技2 目からウロコの「忍法／横すべり」の術

神技3 サビで使用する「印象的な譜割り」は、他所では登場させるべからず！

神技4 「最高音」はサビまで取っておくべし！

神技5 サビ前の「キメ」＆「ブレイク」を効果的に使え！

神技6 弱起はメロディに勢いをつける「加速装置」！

神技7 困った時は３連符！

神技8 音の高低差が、メロの旨味を引き出す！

神技9 テンポ（BPM）は適切か？

さっそく、次のページから「技」をご紹介していこう。

CamScannerでスキャン

その譜割りを超える譜割りはないか？
～譜割りを検証する（その1）～

たとえば。
本書で繰り返し登場してきたこのメロディ。

Sample 01

今となっては「本書のテーマ曲」とも言える存在になってしまっているが、はたしてこのフレーズ、そもそも「美味しいメロディ」だったのだろうか？
……という、根底をくつがえすような問いを投げかけてみたい。

よく見ると、構造が実に単純である（汗）。
お恥ずかしいことに、全部「四分音符」で構築されている。

この型が最適なのだろうか？
この型がいちばんグッとくる状態なのだろうか？

……と、そんな自問自答をしてみる。

本来であれば、このメロディが浮かんだ時点で、前章で展開した「さまざまなスライド反復を思考錯誤する旅」に出かけると同時に、譜割りについての思考錯誤も行わなければいけない。
ということで、ここでお伝えするのは、ズバリ「譜割りをめぐる冒険」である。
おいおい、まだ旅は続いていたのかよ！　と突っ込んでいただいて結構。「メロディメイキングの森」は、とてつもなく深いのである。

♬　♬　♬

ではさっそく、最初に浮かんだメロを《基本型》として、これを思いつ

CamScannerでスキャン

くままに変型させてみることにしよう。

1. 最初に浮かんだメロディ<基本型>

2. 変型A

Sample 72

3. 変型B

Sample 73

4. 変型C

Sample 74

5. 変型 D

Sample 75

6. 変型 E

Sample 76

CamScannerでスキャン

ふむふむ。
いろいろなパターンが考えられる。
ここに挙げたモノは、ほんの序の口。
選択肢は「無限大」である。

というワケで、ぜひアナタにも、最初のメロディが頭に浮かんだ時点で複数パターンの選択肢を瞬時に思い浮かべていただきたいものである。

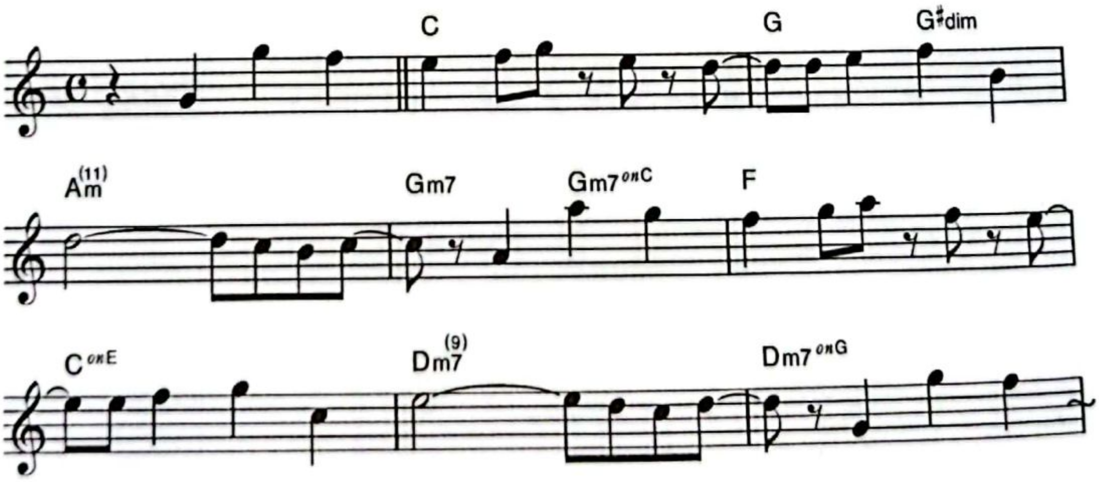
これらの選択肢の中から、アナタがいちばんグッとくるメロディ（譜割り）、または、第三者に美味しいと思ってもらえそうなメロディ（譜割り）をチョイスし、それを発展させていけば良いのだ。

この思考錯誤は、なにもサビ冒頭のフレーズに限ったことではない。サビ以外の部分、もちろんAメロやBメロにおいても、適用していただきたい。

♬　♬　♬

突然ではあるが、このメロディを思い出してほしい。
本書3章で登場したメロディ（59ページ）。

Sample 16



効果的な繰り返しの例として、冒頭4小節を《2度上げスライド反復》し、上記のメロディを提示した。しかし私的には腑に落ちなかったので、末尾のフレーズに**「譜割りの変化」**を与えるべく、次のように《別案》（右図）を提示したのだった。

覚えていらっしゃるだろうか？

CamScannerでスキャン

……ということで、おわかりいただけたと思うが、実は《調理法をめぐる冒険》は、すでに本書60ページの時点で、密かに進行していたのである！

うはははは。

メロディひとつとっても、その素材をもっと美味しく味わってもらうにはどうすべきか？

メロディ職人（料理人）として、《美味の追究》を忘れてはいけない！

……と、私は考える次第である。

神技2

目からウロコの「忍法／横すべり」の術

～譜割りを検証する！（その2）～

《美味の追究》はまだまだ終わらない。

次に「目からウロコ」の譜割り追究法を伝授しよう。

名付けて「忍法／横すべりの術」である（余談ではあるが、我が祖先を辿っていくと、そのルーツは真田家の忍者・割田下総守重勝なのだ）。

またしてもここで、飽きもせず、あのメロディの出番……。

わずか2小節だとつまらないので、「単純反復／コード違い」の形で４小節分ほどご登場していただく。

1 基本型

Sample 02

わかりやすくするために、いまさらながらこの基本型に「歌詞」を与えてみようと思う。あくまでも語感を重視したフレーズなので、言葉に意味はない。さらに言えば他意もない。

歌詞

ミラクル　ハイテンション！
マジカル　リフレクション！

Sample 77

CamScannerでスキャン

おおお！　歌詞が与えられたことによって、このメロディの印象がガラリと変わった！　そして、より「印象的」なモノに変化した。

その理由は、ただひとつ！

ルール4「歌詞に反復性があるか？」の教えを実践し、《メロディと歌詞の幸福な結婚生活》を目指したからである。

作詞の才能のない私は、この意味のない歌詞を考えるだけで、恥ずかしながら実に2時間を要したことを告白しておかねばならない。

で、本題に戻る。

このメロディ全体を「1拍分」前倒ししてみることにする。

楽譜的に言うと、全体を「1拍分」左側に横スライドさせるイメージである。

2 **変型A（1拍分、左にスライド）**

Sample 78

←1拍分、左に横スライド

おおおお！

なんだかメチャクチャノリがイイ!!

左に1拍分スライドさせただけなのに、何なのだ、この劇的な変化は!?

メロディの譜割りも歌詞も、何も変わっていないのに。

では、さらに「もう1拍分」左にスライドさせると……（都合、計2拍分）！

3 **変型B（2拍分、左にスライド）**

Sample 79

←都合2拍分、左に横スライド

おおおお！

少し変わった味わいだが、クセになりそうでおもしろい！

では、さらに「もう1拍分」左にスライドさせてみよう（都合、計3拍分）。これ以上はあまり効果がなさそうだが……。

4 変型C（3拍分、左にスライド）

Sample 80

んんん？

実に不思議な味わいだ（笑）。

ないコトもない。

好き嫌いが分かれるところだが、これはもしかしたら「かめばかむほどタイプ」なのかもしれない。

♬　♬　♬

というワケで、あれこれと「横スライド」を試してみることで、原初のメロディを凌駕する極上の味わいに出会えることもある……ということがわかった。

上記では「1拍ずつ」左側に横スライドさせてみたが、メロディによっては「半拍ずつ」であったり、「右側への横スライド」であったり、いろいろと試してみるのも良いだろう。

※メロディの性質に依拠するので、必ず効果を発揮するとは限りませぬ……あしからず。

神技 3

サビで使用する「印象的な譜割り」は、他所では登場させるべからず！

～譜割りを検証する！（その3）～

ズバリ！

断言させていただく！

サビメロで使用している《譜割り》は、AメロやBメロでは使用しないほうが得策である……と。

往々にして「サビに出てくるメロディ」は、キャッチーさを追究しているので、ほかのメロディよりも「存在感」が大きく、「旨味成分」がたっぷり含まれていると思われる。

ゆえに、このような際立ったメロディの成分（キャッチーな譜割りなど）をAメロやBメロに登場させてしまうと、サビに来たときには新鮮味が失われた状態となり、「え？ また？」という残念な印象を与えてしまうのだ（もちろん、例外はあるのだが）。

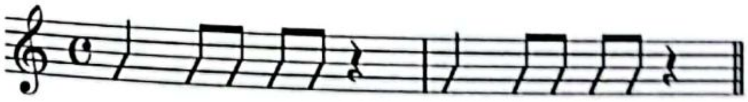
♬　♬　♬

例を挙げてみよう。

ご存知、槇原敬之さん「どんなときも。」。

あまりにも有名なサビ冒頭のこのメロディ……。（わかりやすくハ長調で記譜）

この部分をリズム（譜割り）のみで表記すると、次のようになる。



CamScannerでスキャン

たとえば、印象的なこの2小節間のフレーズと同じ譜割りが、もしも別の音程で「Aメロ」や「Bメロ」の冒頭に毎回登場してきたとしたら……。

想像してほしい。

きっとサビに到達した時点で、「え？　また同じ譜割りなの？」と思ってしまうことであろう。

そう！　サビのインパクトは激減し、感動指数もグッと低くなってしまうはず。

料理にたとえていうと。

メインディッシュ（サビ）で使用されている食材が、AメロやBメロでも使用されている……ということ。

オードブル1（Aメロ） …… 牛肉のタタキ
オードブル2（A'メロ） …… ローストビーフ
スープ（Bメロ） …………… テールスープ（牛タン入り）
メインディッシュ（サビ） … 特選松阪牛サーロインステーキ（150g）

ギュウギュウギュウ（牛牛牛）……うわわ！

これは、AメロやBメロで、メイン料理の「**ネタバレ行為**」を行っているに等しい。

メインである「特選松坂牛サーロインステーキ（150g）」のジャジャジャ〜ン的な《登場感》&《喜び感》は皆無である。

なぜに、この料理長は「牛」を小出しにしてしまったのか!?

メインを最高の状態で美味しく味わってもらいたいのであれば、サビまでは「牛肉感」を1ミリも感じさせてはいけないではないか！

……と、私は考える次第である。

☞ サビの味わいを予感させることなかれ！

サビ前の「キメ」＆「ブレイク」を効果的に使え！

次にご紹介するのは、作曲というよりはアレンジの範疇のテクニックである。簡単に言ってしまうと「キメ」や「ブレイク」を効果的に使え……ということ。

キメ

サビ前などの節目で、楽曲にアクセントを与えるために、
バンド全体がユニゾンで同じフレーズを演奏するなどして聴き手を煽ること。

ブレイク

サビ前などの節目で、それまでのリズムの流れを一瞬ストップさせて、
空白部分を作るなどして聴き手を煽ること。

このふたつはいずれも「メリハリ」を生じさせる効果を狙っている。

☞ キメ＆ブレイクは「メリハリ発生効果」絶大！

サビ前におけるキメ＆ブレイクは、いわば「ハイ！　ここからサビですよ！」というお知らせであり、聴き手の「気分高揚」を促進させる重要な存在である。

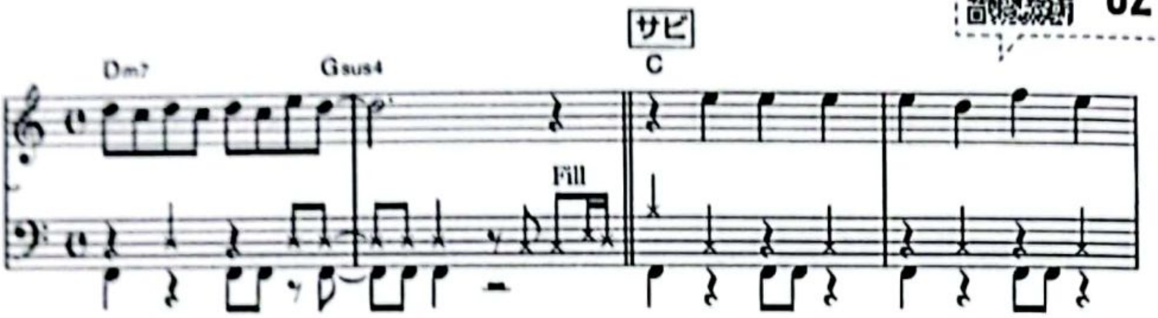
キメ＆ブレイクの有無で、サビの印象がガラリと変わってしまうのだ。

▶キメがない場合……ドラム譜で表現

Sample 81

CamScannerでスキャン

▶キメがある場合……ドラム譜で表現



ちなみに、これをわかりやすく「マスターリズム譜」で表現すると……。

「キメ＆ブレイク」があったほうが、明らかにサビ突入時の「喜び感」は増大する。

実際に聴いていただけば、おわかりいただけると思う。

フランスの「コース料理」には、メインディッシュの肉料理の前に、お口直しとして「ソルベ（シャーベット)」が登場する。

ソルベ

「今からメインの肉料理が出てきますからね！　楽しみにしてくださいね！　期待していいですからね！」というメインディッシュ直前の《仕切り直しの儀式》。

CamScannerでスキャン

まさに「キメ&ブレイク」は、この「ソルベ」のようなモノなのかもしれない。

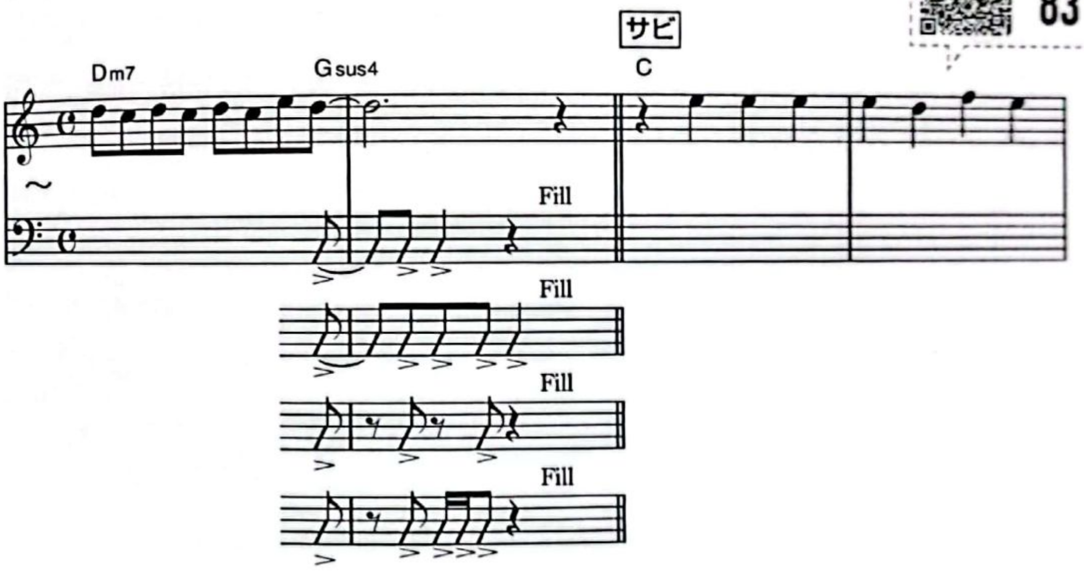
☞キメ&ブレイクは「お口直しの儀式」である！

講座などで「あら？　いつの間にサビに入っていたの？」という曲によく出くわす。そういう曲に限って、それなりに美味しいメロディだったりするので、なおさら「うわぁ、惜しいなぁ」と感じてしまうのだが、やはりメインディッシュは、心構えを整えてから頂戴したいものだ。

キメ&ブレイクは「サビをより美味しく味わってもらう」ために大いなる効果を発揮するのである。
以下、簡単ではあるが、キメ&ブレイクのパターンをいくつか挙げておくので、ご参考までに。

▶キメ&ブレイクの参考例

Sample 83



CamScannerでスキャン

神技5

「最高音」はサビまで取っておくべし！

私が作曲する際に「厳守」していることがある。
それはこのようなものだ。

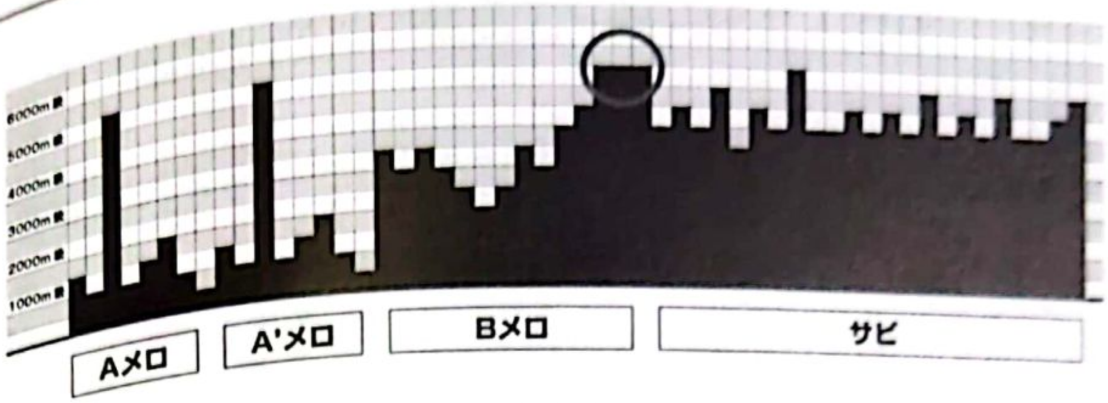
その曲の「最高音」は、なるべくサビまで取っておく。

「最高音」については、6章「全体がコース料理になっているか？」でも少し触れたが、ここではもう少し突っ込んだ話をしてみたい。

たとえば、Aメロでその曲における「最高音」が登場、Bメロでも登場、そしてサビでも登場……となると、サビでは、その音（最高音）はすでに新鮮さを失っている。
美味しくあるべき「サビ」が美味しく感じられないという点において、これは前項《神技3》とまったく同様の現象である。
ゆえに、可能な限りその曲における「最高音」は、AメロやBメロに登場させずに、サビまで温存しておいたほうが望ましい。

以下、残念な例を《山》にたとえて説明してみよう。
Aメロは基本的に「1000メートル級の山」で形成されているが、一瞬だけ「5000メートル級の山」が登場。
そしてBメロが「2000～3000メートル級」で推移している中、サビ直前で「5000メートル級」がこれまた登場……。
サビは「4000メートル級」がほとんどだが、最高峰として何度か「5000メートル級」が登場。これをグラフにしてみると、次のようになる。

CamScannerでスキャン

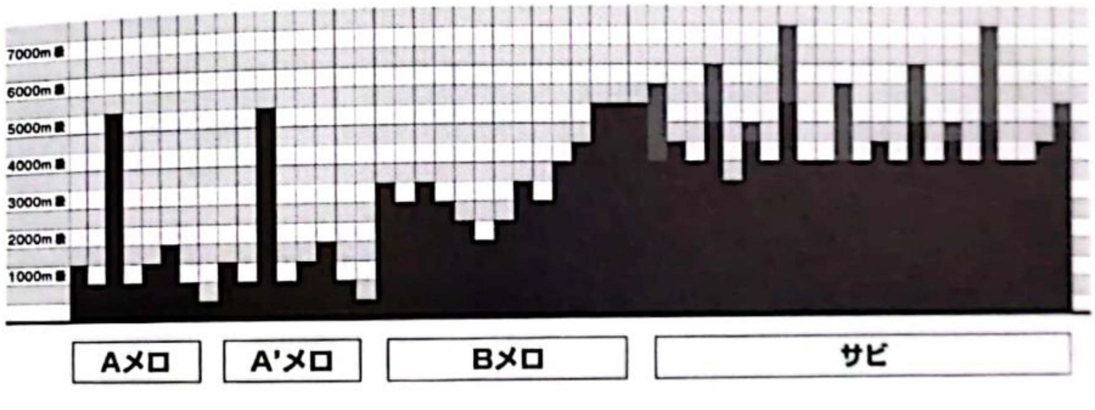


これでは、サビの「5000メートル級」は、「初登場感」や「喜び感」、さらに言えば「突出感」や「際立っている感」がまったくない。グラフの見た目的にも「5000メートル級」に主張が感じられない。埋もれてしまっている。しかもこの曲、良からぬコトに、サビへの期待感を煽るべく、Bメロ後半のサビ直前部分で「最高音」を思いっきり伸ばし続けているではないか**（上図丸印部分）**！　残念っ！

いやはやいやはや、これではサビに入ったところで、まったく盛り上がらない。AメロやBメロで、早々と「5000メートル級」を登場させてしまうと、聴き手はサビでそれ以上の高さを希求する。

「もっと高い山に登らせてほしい」と。

「6000～7000メートル級に登らせろ～！」と**（下図グレー部分）**。



ここで、6章のこの言葉を、もう一度思い出してほしい！

☞ 楽曲は「サビ」に向かって段階的に進行している！

既出の以下の名曲2曲の譜面を見直していただきたい。2曲ともサビの後半部分で「最高音」が初登場しているのである。

「ラブ・ストーリーは突然に」小田和正

「ロビンソン」スピッツ

「ロビンソン」における最高音は、サビが終わろうとする直前で登場してくるので、これはまさに「デザート的存在」であると言える。

サビの「繰り返し／反復」にそろそろ飽きてきそうだなぁ～と思っていたところに、感情をさらなる高みへと一気に誘う「最高音」の登場！

これはもう《至極のデザート》なのである。

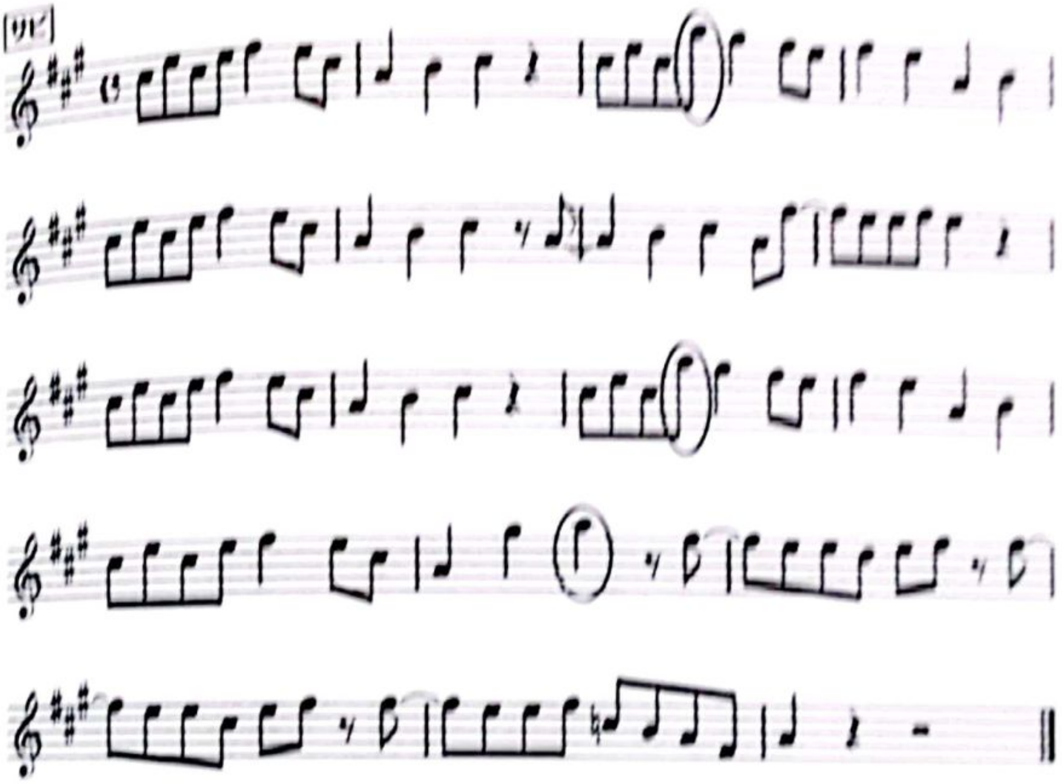
CamScannerでスキャン

ちなみに「恋／星野源」はというと。

AメロもBメロでは最高音は登場せず、サビ「3小節目」で初登場。その後、サビ「11小節目」で再登場し、これで終わりかなと思わせておいたところに、最後のトドメとばかりに後半部分「14小節目」でダメ押しの一発を放っている。

このあたり、さすがに抜かりがない。

「恋」星野源



♫　　♫　　♫

このメロディメイキング法は、単に《サビへの階段》を作るための指針に過ぎない。必ずしもサビまで最高音を温存しておかなければいけない……というワケではない。

たとえば、中島みゆきさんの名曲「糸」などは、Bメロで早々と最高音に到達し、そしてサビ後半部で再登場……という構造になっている。

重要なのは、いかに「人間の感情に寄り添えるメロディライン」になっているか、ということなのだ。

神技6

弱起はメロディに勢いをつける「加速装置」である！

「弱起(じゃっき)」という音楽用語をご存知だろうか？
ドイツ語で「アウフタクト」(Auftakt)。
クラシックやブラスバンドをかじったことがある人であれば、馴染みのある言葉かもしれない。
Wikipediaによると……。

弱起（じゃっき）とは、西洋音楽用語のひとつで、楽曲が第1拍以外から開始すること。また、楽曲の途中にあっても、あるフレーズが、小節の最初からではなく、その前の小節の途中から開始すること。また、その部分。

「弱起」『フリー百科事典　ウィキペディア日本語版』。
2016年11月14日（月）23:59　UTC、URL: http://ja.wikipedia.org

ふむふむ。
ポップスの世界では、「あるフレーズが（中略）その前の小節の途中から開始すること」という意味で使用することが多い。

で、ここで私が言いたいのは、この「弱起」の重要性である。

♬　♬　♬

ではまたしても、あのメロディ（仮題：マジカル・ハイテンション）に登場していただこう（めでたく歌詞がついたので、便宜的にこのように呼ぶことにする）。

Sample 84

このフレーズ、サビの「1小節目2拍目」から開始している。

ではここに「弱起」を加えてみることにしよう。

つまり「**その前の小節の途中から開始するフレーズ**」を加えてみるということである（ついでに意味もなく「キミと」という歌詞を乗せてみる）。

Sample 85

なるほどなるほど。

サビに勢いがついた感じになった……とでも言おうか。

「弱起」とはまさしく、サビへの突入を補助する「装置」。言うなれば、より勢いをつけるための「加速装置」なのかもしれない。

なお、弱起にもいろいろあり、譜割りの大きさで印象が大きく変わる。

以下、思いつくままに何パターンか挙げていくが、これも「思考錯誤」の旅である。いくつもの選択肢を広げて、自分が美味しいと思えるものを選ぶべし！

1. 譜割りを少し大きく（四分音符に）しただけで、跳躍感が増す

Sample 86

CamScannerでスキャン

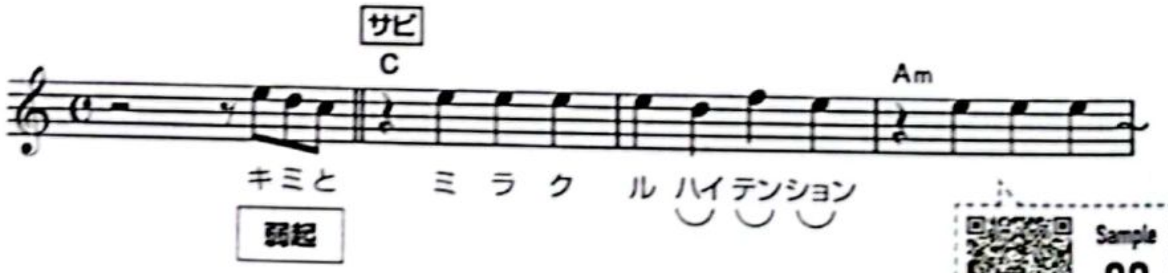
2. 次に、四分音符バージョンで、下から階段状に上がってくるイメージ

Sample 87

3. 上記と同じ音程で、譜割りを元の「八分音符」に戻すと……

Sample 88

4. 上記と同じ譜割りで、上から降りてくるフレーズ。しかしこれは、次のメロディと同じ音域なので、サビを殺してしまう（ルール⑤を参照）



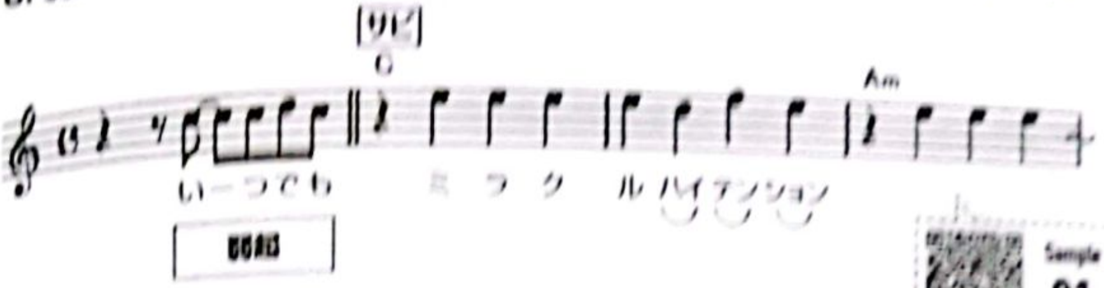
Sample 89

5. 極端に譜割りを大きくしたパターン（二分音符）。溜めに溜めて、サビで爆発……のイメージ

Sample 90

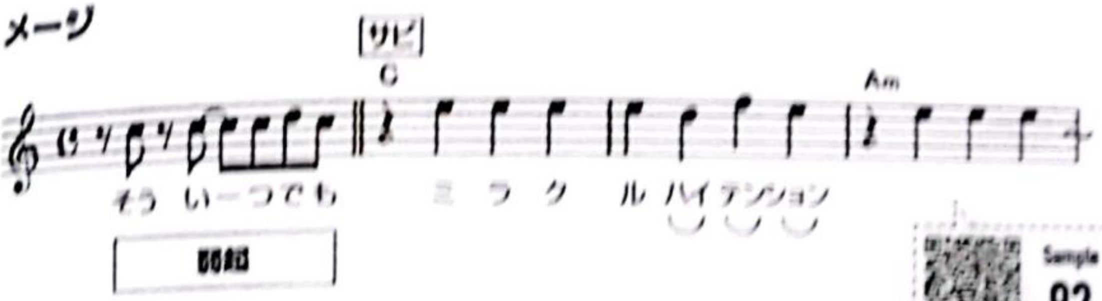
CamScannerでスキャン

6. 弱起部分の歌詞を4文字にしたパターン。助走が長くなったイメージ



Sample 91

7. 弱起部分の歌詞を5文字にしたパターン。さらに助走が長くなったイメージ



Sample 92

サビの突入に勢いをつけたい時は、「弱起」を使うべし！

memo

印象的な弱起の「名曲」たち

「硝子の少年」KinKi Kids
「前前前世」RADWIMPS
「夜空ノムコウ」SMAP
「TSUNAMI」サザンオールスターズ

CamScannerでスキャン

神技 7

音の高低差が、メロの旨味を引き出す！
～音の跳躍のマジックを生かせ～

次に「音の跳躍のマジック」についてご紹介しよう。
たとえば、こんなメロディがあったとする。

Sample 93

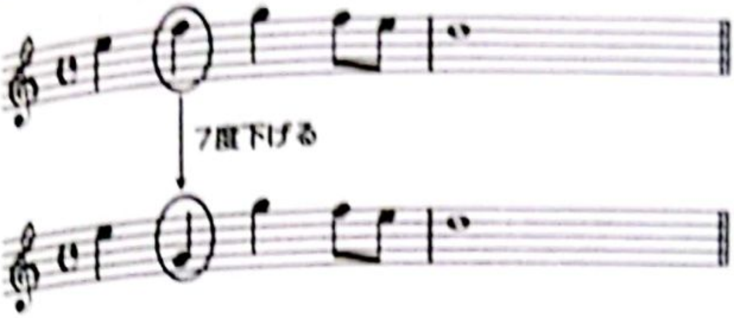
一番高い音は「ソ」であるが、この音を「より美味しく感じさせる」方法がある。
つまり、「ソ」の音には一切触れずに、ある方法を使うことによって、この「ソ」を「より高く感じる」させることができるのだ。
「ん？ 何を言っているの？ ソはソのままだろう」と不信に思う方もいらっしゃることだろう。確かにその通りなのだが、音楽には「聴感上のマジック」というモノが存在する。

実験してみよう。
このメロディの最高音「ソ」の音。
たとえば、この「ソ」の直前の「ファ」の音程を《4度》ほど下げてみる。

Sample 94

お？
何かが変わった。
さっきよりも「ソ」の音が高く感じるではないか！
では、さらに下げてみる。

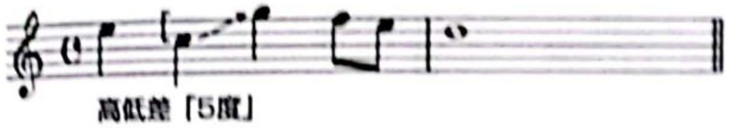
直前の音を都合〈7度〉ほど下げてみると……。



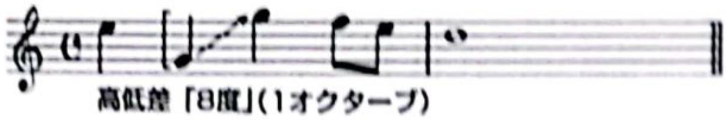
Sample 95

おおおお！
最高音「ソ」がメチャクチャ際立ってきた！
当初のメロディは「ファ」と「ソ」の間に、2度しか「差」がなかった。

それが「5度」になり、



そして、最終型では、なんと1オクターブもの「差」が生じた。



この実験の過程で、次第に「ソ」の音の聴こえ方が確実に変わってきた。
つまり**「ふたつの音の間」の〈格差〉を大きくすればするほど、高い音程がより高く聴こえてきた**のだ。

これが、音の跳躍が生み出す〈聴感上のマジック〉の正体なのであった。

CamScannerでスキャン

人は、高く跳ぶ時、どんな行動を取るだろうか？
そう！
一度「しゃがむ」のである。
つまり、低い姿勢を取る……のである。

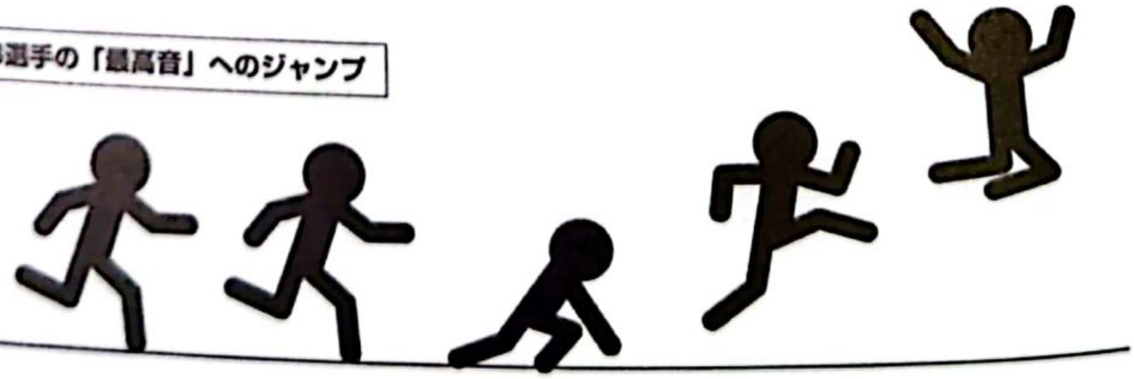
その音を際立たせたい（美味しさを加えたい）のであれば、その直前の音を「しゃがませれば」良いのだ！

ではここで、2名のアスリートA選手とB選手にご登場いただこう。
今からこの2名には、それぞれの方法で「最高音」へとジャンプしていただく。
A選手は、**しゃがむ**ことをせずに、そのままの流れで「最高音」というポイントへとジャンプ！

A選手の「最高音」へのジャンプ

かたやB選手は、**一度低くしゃがんで**「エネルギー」を充填し、それを爆発させながら「最高音」へとジャンプ!!

B選手の「最高音」へのジャンプ



さて、どちらのほうが《高く》跳んでいるように見えるだろか？
皆さん、きっと口を揃えて「B選手」と答えるだろう。

CamScannerでスキャン

さらに言うと、B選手はしゃがんでエネルギーの充塡を行ったことで《高いエネルギー》を保有しながら「最高音」へと突入している。
食べ物において、美味しいモノはカロリー（エネルギー）が高い。
その観点から言っても、「高エネルギー」を保有しているほうが「より美味しい」と言えるのである。

♬　♬　♬

実は、アナタにだけこっそりとお教えするが……この《音の跳躍のマジック》は、あの**映画音楽の巨匠ジョン・ウィリアムズ**の常套手段なのである。
彼が手がけてきた作品の数々の有名なフレーズがどうなっているか、アナタご自身の手で調べてみてほしい。

- **『スター・ウォーズ』のテーマ**
- **『スーパーマン』のテーマ**
- **『E.T.』のテーマ**
- **『インディ・ジョーンズ』のテーマ**

おおおお！
な、なんと、**あの有名なフレーズの冒頭すべてに「音の跳躍」**が!!!
試しに、それらの音の跳躍の《間隔》をアナタの脳内で「狭めて」みてほしい。美味しさが半減してしまうこと必至である。

☞ 音の高低差は、メロの旨味を引き出す！

私はこれを密かに**『ジョン・ウィリアムズの法則』**と呼んでいる。
ジョン・ウィリアムズ作品の成功は、跳躍の名手である《B選手》の活躍なしにはありえなかったのだ。
ありがとう、B選手!!

CamScannerでスキャン

神技8

困った時は「3連符」！

曲を作っている最中、フレーズが思うようにまとまらず、「とりとめのないメロディ」になってしまったり、「おざなりのメロディ」になってしまったり。その部分を強調して印象的にしたいが、具体的にどのようにしたら良いかわからない。そんな経験はないだろうか？

そんなときにアナタを助けてくれるのが、そう「3連符」なのである。

♬　♬　♬

「3連符」とは、つまり「1拍につき3打叩く」ということ。

1拍につき「3打」叩く

Sample 96

「4分の4拍子」の一般的なポップスの中で使用する場合、この「3連符」は通常の流れから逸脱する《イレギュラーな存在》となり、聴いている人に瞬間的に違和感を与える。

しかし、その違和感は決してマイナスイメージを伴った違和感ではない。

イレギュラーであるがゆえに、勝手に「アクセント」が付加され、ゆえにおのずとその部分が「強調」されるようになるのだ。

ギミックとしては、とても効果的。

よって「3連符」は、その部分を強調したい場合に、使用することをオススメする。

3連符は《主張ある》強力なアクセント

「メロディに行き詰まったな〜」と思ったら、3連符！

「この部分をもう少し強調したいな〜」と思ったら、3連符！
きっと3連符がアナタを助けてくれるはず。
3連符は「アナタの味方」なのである。

☞ 困った時は、3連符！

memo

3連符が印象的な有名曲

DREAMS COME TRUE「LOVE LOVE LOVE」
〈Bメロ3小節目のあの印象的なフレーズ〉

荒井由美「ひこうき雲」
〈サビ7小節目のあの印象的なフレーズ〉

沢田知可子「会いたい」
〈サビの一番最後のあの印象的なキメのフレーズ〉

さだまさし「北の国から」
〈Aメロ7小節目および、A'メロ7小節目のあの印象的なフレーズ〉

中島美嘉「雪の華」
〈サビ2~3小節目、6~7小節目に潜んでいるあの隠し味的なフレーズ〉

各自、ご確認いただきたい。

神技 9

テンポ（BPM）は適切か？

最近の楽曲は、とにかくBPM（テンポ）が速い。

その昔は「BPM150」で速いと感じたものだが、最近は曲の流行りの傾向が変わってきているのか、「BPM200～220」などはザラである。

特に若手作曲家の作った楽曲にこの傾向が強く、1小節があっという間に過ぎてゆく。ゆえに、レコーディング現場やライヴ現場では、楽譜を追いきれず……という苦労話をよく耳にしたりもする。

近年、ポップスにおける「BPMの使用幅」が広まってきているということもあるので、講座やワークショップにおいて、あえて、次のような検証を促している。

☞ アナタの楽曲のテンポ（BPM）は適切か？

あるとき、ワークショップで受講生のデモ音源を試聴していたところ、「なんだかまったりしてるな～」と感じてしまい、PCに搭載してあるDAWに取り込み、タイムストレッチ（時間伸縮処理）で、デモ音源の時間を圧縮を試み、思い切ってBPMを上げてみた。

すると、どうだろう!!

楽曲がシャキっとして、生き生きと聴こえてくるではないか!?

その場にいた受講生全員が「うおお～！」と驚きの声を上げた瞬間のことを今でも鮮明に覚えている。

これに味をしめた受講生たちは、それ以後、他人の作品にコメントする際、「試しにBPMを上げてみたらどうですか？」とまるで自分のアイデアであるかのようにドヤ顔でアドバイスするようになってしまった！（いやはや）

♬　♬　♬

曲を作る場合、まずテンポ感を決め、そして基本のリズムパターンを決

めてから着手する人が多いと思う。最初に設定したテンポ感(BPM)をキープしたまま作曲や編曲作業を行い、作業が終了した最後の最後に、テンポ感を見直してBPMをガラリと変えてしまう……という人は、ほとんどいないと思う。

というか、そのような発想は持たないはずだ。

しかし今後、デモ音源を作り終えた際、試しに「最終2MIX音源」にタイムストレッチを掛けてみていただきたい。

少し速くしてみる(BPMを少し上げる)
大胆に速くしてみる(BPMを大胆に上げる)

思いもよらぬ効果がある場合がある……かもしれない。

しかし。

必ずしもテンポは「速くすれば良い」というワケではない。

ある講座で、アップテンポのマイナー楽曲に出会ったのだが、なぜかそのメロディから滲み出てくる「切なさ」を中途半端に感じてしまったことがあった。

そこで「もしかして」と思い、グググッとテンポを下げて、いわゆる「ミディアムテンポ」に変換してみたところ、なんと驚くことに「切なさ」が倍増したのである!

これは大発見であった。

たとえば。

ルール4(69ページ)で登場したこのメロディ。

実は、BPMの指定をしていなかった。

というのも、これはどのようなテンポ感にも対応できる万能なメロディだったのだ。

以下、脳内でシミュレーションしていただきたい。

「BPM135」に設定し、リズムを「4つ打ち」にしたバージョン

Sample 97

BPM：135

「BPM110」に設定すると、切ないミディアムテンポのイメージに

Sample 98

BPM：110

テンポ設定によって、その楽曲の表情はガラリと変貌する。
もう一度いう。

- **少し速くしてみる　（BPMを少し上げる）**
- **大胆に速くしてみる（BPMを大胆に上げる）**
- **少し遅くしてみる　（BPMを少し下げる）**
- **大胆に遅くしてみる（BPMを大胆に下げる）**

もしかしたら、そこに想像もしなかった「喜び」がアナタを待ち受けているかもしれない。

テンポ設定によって、楽曲の表情はガラリと変貌する

他人に聴かせる前に！ ～伝える努力～

というワケで、この章でご紹介した《9つの神技》。
アナタのお役に立てそうだろうか？
少なくとも、この私にはとっては十分に役に立っている。

これらはすべて、アナタの作った楽曲をより美味しく味わってもらうためのテクニックであると同時に「聴き手に喜びを与える工夫」でもある。
しかし、いくら工夫を凝らしていても、他人に伝わる《体裁》になっていなければ意味がない。
ライブパフォーマンスにおいて、ノイズだらけの音で演奏したり……。
録音の音量レベルを間違えて、デモ音源の音が割れていたり……。
もしそんなコトになっていたとしたら、いくらメロディが美味しくても、相手に不快感を与えるだけだ。
第三者に提供する前に、以下に示す《最後のチェック》をしていただきたい。

歌（仮歌）

・人様に聴かせられるレベル（音程は？ リズム感は？）に達しているか？

アレンジ

・最低限のアレンジを施してあるか？
・感情の起伏に沿ったアレンジになっているか？

音数の少ないアレンジでも、どんなに劣悪な録音環境でも、「メロディ」と「仮歌」が《しっかり》していれば、聴く人の心を《ガッチリ》と掴むことができる。
逆を言うと、どんなに緻密にアレンジされていても、メロディがおもしろくなかったり、歌がしっかりしていなかったりすれば、何も伝わってこない。つまり、人の心を動かすことはできない。
中途半端なアレンジをするのであれば、むしろ「ピアノ一本」のほうがよく聴こえる場合もある。

CamScannerでスキャン

音質

・録音レベルは適正か？

・音が割れていないか？／録音レベルが極端に低くなっていないか？

♬　　♬　　♬

料理人が留意しなければいけないのは、なにも「味付け」だけではない。

優れた料理人は、食器にこだわり、盛り付けにこだわるのである。食器や盛付けをそれぞれ「アレンジ／音質／歌（仮歌）」というイメージに置き換えて、心掛けていただきたい。

料理は味も大事だが、同じくらい「見た目」も大事なのだ。

☞ 優れた料理人は、食器にこだわり、盛り付けを大切にする

CamScannerでスキャン

Bonus track

おまけ

「まちのうた」ができるまで

CamScannerでスキャン

人生最大級の危機 →「まちのうた」を作る

さて。

本書の最後に、立つ鳥お茶を濁す（？）ということで……。

不肖ワタクシの「人生最大級の危機」をご紹介しながら、お別れとさせていただく。

ここで取り上げるのは、我が生まれ故郷「群馬県吾妻郡中之条町」の幼稚園児以上の皆様の90パーセント以上がその存在を（おそらく）知ってはいるものの、日本の99.98%の皆々様はきっとご存じないであろうこの曲「なかのじょうのうた」である（たまにFM群馬で流れていたり、NHKの旅番組のBGMで使用されていたりするらしい。町に観光にいらっしゃった方は、町中の施設や店頭、駅やバスの中などで、耳にしたことがあるかもしれない）。

2011年「ぜひ割田さんに我が町の歌を！」とのリクエストを受けて作ったこの曲、当時は《日本一オシャレな町の歌》としてネットニュースや新聞にも取り上げられ、ちょっとした話題にもなったのだ。

というのも、ピアノ伴奏のみのバラードバージョン「望郷篇」に加え、ドライブをイメージして作った「ボサノバ・バージョン」や、町民の有志総勢約170名に参加してもらった「合唱バージョン」などを制作し、いわゆるステレオタイプな「町の歌のイメージ」を覆すその考え方が、おもしろがられたり、珍しがられたりしたのであった。

オーダー内容

さて、このときの「町からのオーダー内容」は……と言うと。
ジャジャン！

子供からお年寄りまでが親しめる感じの歌で、
唱歌のような趣きもありつつ、
ヒットチャートの上位を狙えるような名曲を……ぜひ！

うわわわわ。
なんすか！
ヒットチャートの上位って！
かなりの無茶ぶりである！

一瞬にして「10万トン」レベルの激しい重圧が、北関東の北部山間部あたりから私にのし掛かってきたのは言うまでもない。
本件は「キメ打ち（ご指名）案件」であり、コンペではない。
絶対に「95点以上」のモノを完成させなければいけない！　「超難関大学に現役で一発で合格せよ！」と脅されているようなモノである。
少なからず作曲料として一連の作業に対するギャラを町から頂戴するワケであり、それはすべて町民の皆様の血税が原資になっているワケであり……と考えると、人生最大級のプレッシャーが押し寄せ、一晩で白髪が増え、髪の毛がごそっと抜け落ちたのである（嘘）。
もし私が「つまらない曲」や「ご満足いただけない曲」を作った時には、故郷に住む私の両親は「お宅の息子さんはトンデモナイ曲を作ったもんだね！」などと後ろ指を差され、町から追い出され、住む場所を失ってしまうことであろう。
「この親不孝者めっ！」と、ついには親から勘当される危機的状況になってきた！
これはマズイ！　相当にマズイ！
これは、もしかして《人生最大の危機》ではないのか？
そう考えると、この話は引き受けないほうが良いのかもしれない!?

CamScannerでスキャン

……とかなんとか考えているうちに、2011年3月31日の朝、横浜方面での仕事のために飛び乗った「山手線〜東横線」の車中で、サビの「♬ なかのじょうは〜」の部分のメロディがほぼ完成してしまったのである。

♬　♬　♬

「まちのうた」におけるいちばんの難点は、歌詞である。
いったい誰を主人公にすれば良いのか？
いったい何を歌えば良いのか？

子供からお年寄りまでが親しめる感じの歌で、
唱歌のような趣きもありつつ、
ヒットチャートの上位を狙えるような名曲を……

オーダー内容に沿うためには、どうすべきだ？？
一般的に、歌の題材といえば「恋愛」や「人生観」が定番。
しかし、そのようなモノを盛り込むワケにもいかず。
ましてや、町人の気概や町のスローガンなどを声高に歌い上げるのも気恥ずかしいし、いわゆる「校歌」のような歌詞にもしたくない。
さて、困った。

……とかなんとか考えているうちに、四季の移ろいを軸に、季節ごとの象徴的な風景や行事、そして町の名所を織り込みつつ、観光客誘致につなげる……というイメージで行くべし、という方針が固まってきた。
Aメロ&Bメロでは、余計な情報を排除し、ただ淡々と「町関連ワード」を羅列……。
サビ冒頭では、町名をアピールすべく「なかのじょうは〜」を連呼し、最後にいちばん言いたいこと「おいでなせ このまちへ」をメッセージとしてきちんと伝える。
これだ！
町の人たちに向けた歌ではなく、町外の人たちに向けた歌……という体裁に着地したのであった。

同じメロディで「複数バージョン」を作る

さてさて、メロディもほぼ完成し、同時進行で歌詞を書き進めてゆく中で、次なる問題が出てきた。

アレンジをどうすべきか？

日本全国の「まちのうた」を調べてみると、有名作曲家や編曲家が手がけている作品もあれば、町に縁のあるアマチュアミュージシャンが制作している作品もあった。

お金をかけてきちんとアレンジ＆録音されている音源もあれば、愛情を込めて家内制手工業的な形で制作されている音源も存在した。

ここで共通して言えるのは、各町の歌の音源はそれぞれ「1種類（1バージョン）のみ」であるということ。

まぁ、これは当たり前のことであるのだが、なぜか私は考えてしまったのである。

複数パターンのアレンジが施されている「まちのうた」は皆無！
であるならば、同じメロディで複数のバージョンを作ってしまえ！

おぉ～、これは斬新だ！
そんな「まちのうた」はない!!
ということで、「ヒットチャートの上位を狙えるような名曲」を目指すべく、辿り着いた結論は、イメージを1種類に限定すべきではない……ということ。
しみじみと訴えかけるピアノ一本のバラード・バージョン。
ちょっとお洒落なボサノバ・バージョン。
いやいや！　2種類では足りない！
この際だから、町民から有志を募って「合唱バージョン」も録音してしまおう！
いやいやいや、歌だけに限らず、ヴァイオリンやらケーナやらで「インストバージョン」も作ってしまおう！

CamScannerでスキャン

ということで、結果的に、1枚のCDに「7バージョンの音源」を収録することになったのである。
ゴホン……。1曲分のギャラで「7バージョン」を作った、というコトだけは、ここであえて声高に申し上げておきたい（爆）。

♬　♬　♬

ちなみに、この歌を歌ってくださっているのは、美貌のジャズシンガー「Ryu Mihoさん」。
参考までに申し上げておくと、彼女が歌っている「バラード・バージョン」も「ボサノバ・バージョン」もBPM（テンポ）はまったく同じであり、両バージョンの歌は《まったく同じ音声データ》を使用している。
異なるのは伴奏（カラオケ）のみ。
アレンジが違うだけで、こんなにも世界観が変わってしまうのか！　という好例かもしれない。
Ryu Mihoさんは、この歌がきっかけとなり、今では「町の観光大使」を務めてくださっている。感謝!

おいでなせ　このまちへ

中之条町の隣には、日本一有名なあの「草津温泉」がある。

その帰り道にでも、谷を越えて、そして山を越えて、我が町の名湯＆秘湯「四万温泉、沢渡温泉、尻焼温泉」などに立ち寄っていただけるようであれば、これほどうれしいことはない。

谷を越え　山を越え
おいでなせ　このまちへ

YouTubeに動画が上がっているので、以下のキーワードで検索の上、ぜひご視聴いただきたい。

検索	「なかのじょうのうた・望郷篇」
	「なかのじょうのうた・ボサノバ編」
	「なかのじょうのうた・合唱・メイキング」

メロディの主張、効果的な繰り返し、歌詞の反復性、起伏、コース料理、キメ、3連符、弱起、最高音、ジョン・ウィリアムズの法則、デザート……などなど。本書で私が偉そうに語ってきた要素がひと通り網羅されているので、検証していただければ幸いである。

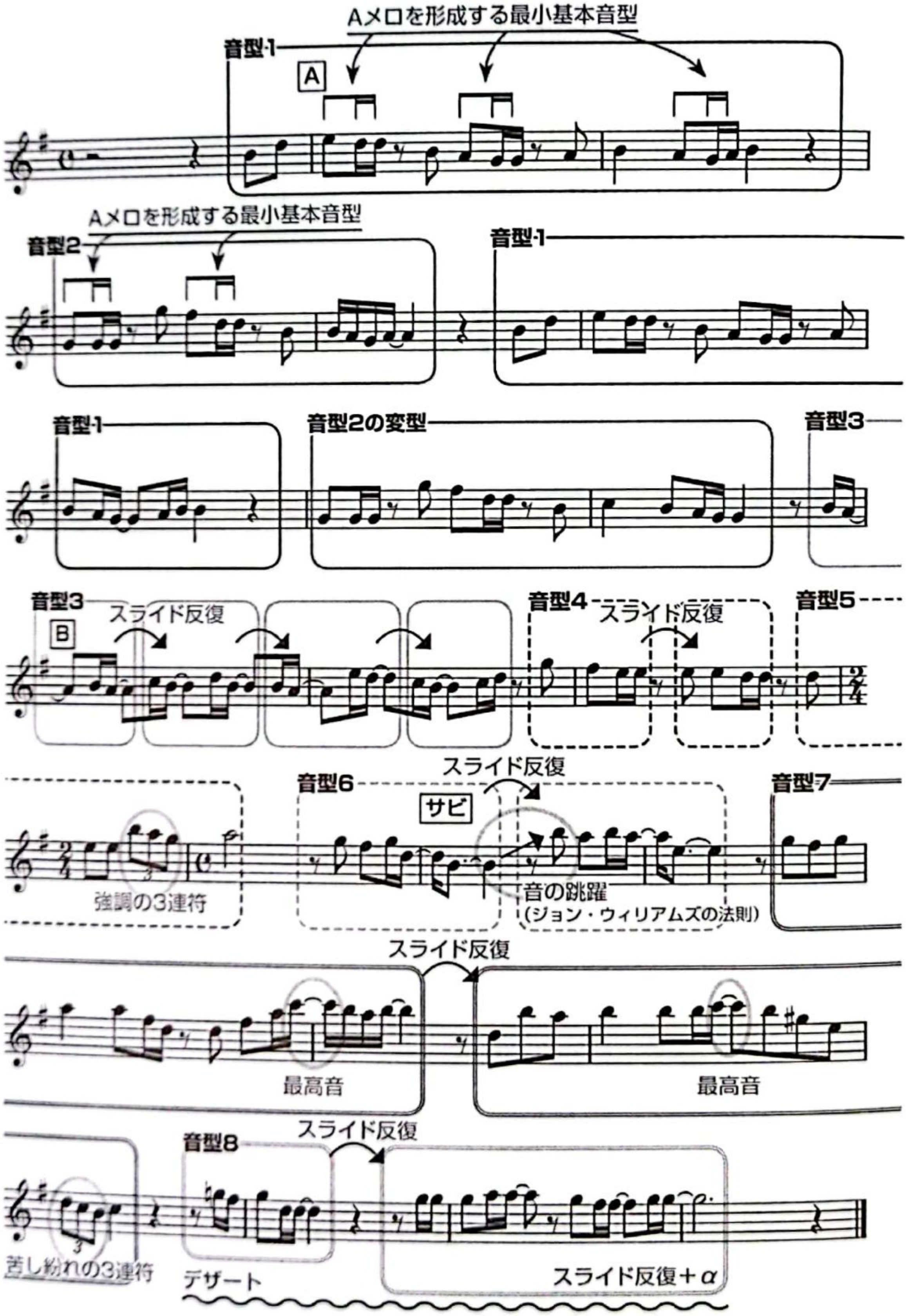
CamScannerでスキャン

なかのじょうのうた

群馬県中之条町★公式イメージソング

作詞／作曲／編曲：割田康彦

Sample 99



Copyright © 2011 Yasuhiko Warita All Rights Reserved

「なかのじょうのうた」

作詞／作曲：割田康彦

1. 春霞 ウグイス 山桜
あぜ道に咲く れんげ草

鯉のぼり 五月雨 あじさい花
旧き 木造校舎（まなびや）夏の雲

嵩山 日向見 野反湖をめぐり
ヤマユリ せせらぎ いにしえの郷

中之条は 中之条は
春には春の花々が咲き
夏には夏の微風（そよかぜ）が吹く
谷を越え おいでなせ
このまちへ

2. 蝉時雨 御神輿 夕まぐれ
祇園祭に 夏は過ぎて

つむじ風 茅葺き けやきの杜
落葉の小径 秋は暮坂

四万 沢渡 尻焼の湯につかり
暮市 鳥追い 雪山の里

中之条は 中之条は
秋には 秋の実りがあり
冬には 冬のぬくもりがある
山を越え おいでなせ
このまちへ

3. 中之条は 中之条は
La la la la…
La la la la…
谷を越え おいでなせ
山を越え おいでなせ
このまちへ

中之条町公式サイト（音源無料ダウンロード／楽譜無料ダウンロード）
http://www.town.nakanojo.gunma.jp/-info/4-kankoushoukou/nakanojo_song/info.html

CamScannerでスキャン

あとがきのまえがき

ここまで書き連ねてきたコトは、実は何ひとつ「目新しい」ことはない。

作曲を生業としている人にとっては、誰に教えられるでもなく、おのずと身につけていることばかりである。ゆえに「そんな当たり前のコトを本に書いて何してんの？」と、諸先輩からお叱りを受けることは避けられない。

しかし、私がこれまでさまざまな場所で講座やワークショップを展開する中で、この当たり前のことをご存知ない方々がたくさんいらっしゃったこともまた事実なのであり、その方々に向けて（たとえ話を多くして）わかりやすくご説明させていただく機会があれば……と思い、本書を企画した次第である。

本書が必ずしも、アナタの作品のレベルアップに繋がるかどうかは保証できない。上達への近道は「ただひとつ」しかない！

☞ 先人たちの作品をひたすら「聴き」、ひたすら「分析」すべし！

その楽曲を「好きだ！」と思った《その理由》を探るのだ！

・その楽曲の旨味は何なのか？
・どんな譜割りが使われているのか？
・どんなコード進行が使われているのか？
・どんな効果的な「繰り返し／反復」が施されているのか？
・メロディと歌詞の相関関係はどのようになっているのか？

何もヒントはポップスだけに存在しているワケではない。

クラシック、ジャズ、ロック、ヒップホップ、サンバ、ボサノバ、レゲエ、フラメンコ、ハワイアン、各種民族音楽、演歌、唱歌、アニソン、校歌、社歌、そして町の歌……（？）。

ありとあらゆる音楽に、美味しい「旨味成分」が注入されている。

アナタのご成功をお祈りする。

CamScannerでスキャン

あとがき

というわけで。
長々と本書にお付き合いいただき、心から感謝を申し上げたい。
特に本書を「ご購入」いただいた方には、格別な想いで深く御礼を申し上げたい。そして、本書を学校や専門学校や友人宅や図書館などで「借りる」などして読破された方にも、深く御礼を申し上げる。
ほんの少しでも皆さまにとって、お役に立てたようであれば、本書の使命は果たせたことになる。
しかし。
本書に書かれていることが、すべて真実だったかどうか、今になってみると実に疑わしい。
そもそも私の存在自体が疑わしいので、本書の内容も疑わしい……。
ゆえに。
もし本書の効能によって、アナタの楽曲が採用されたり、スマッシュヒットあるいは大ヒットした際には、ぜひ積極的に私に連絡を取るなどして、その成果をご報告いただきたい。そしてビールの一杯くらいはご馳走していただきたい。
きっと、ほろ酔い気分の私は、アナタの偉業を延々と誉め讃え続け、挙句の果てに泥酔し、「一軒だけじゃ満足できん！　二軒目に連れていけ～」などと絡み、ご迷惑をおかけしてしまうことであろう。

なかには、本書を読んでも何も得るものがなかった……という方がいらっしゃるかもしれない。しかし、それはそれで、「アナタはすでに作曲の心得を完璧に備えている」という事実の明白な証明となり、アナタがよりいっそう自信を持つことができたという点において、本書は大いに役に立ったという見方ができるワケなのである。

仮に……。
本書に少しでも好意を寄せてくださった方がいて、アナタの部屋の本棚のお気に入りの場所に、本書のための常駐スペースなどを設けていただけたりしたら、これはもう、私にとっては幸福以外のなにものでもないのである。

CamScannerでスキャン

あとがきのあとがき

本書の執筆には、実に約半年という長い時間を要した。

曲作りとは勝手が違い、初めての執筆ということもあり、何をどう進めていけば良いのやらといった感じだったが、日夜苦悶の表情を浮かべていた私の心を乱さぬよう、妻や子供たちはこの半年もの間、いつもと同じように平穏な日常を演じてくれていたのだった。

なぜなら、私が本を書いていることなど家族はまったく知らなかったからである。

本書の成立に欠かせない人たちがいる。

それはまず私自身であり、私の両親であり、兄弟であり、私の祖父母であり、曽祖父母であり、突き詰めると数千人規模の先祖代々の皆々様である。

そして、本書を世に送り出す最大のきっかけを作ってくださった片山淳さんであり、編集もデザインも手掛けてくださったTITANHEADSの上林尚司さんであり、そもそも私に執筆という千載一遇の機会を与えてくださった出丸麻美子さんであり、浦田翔一さんである。

さらに言えば、私の稚拙な作品を過大評価し、作曲家としてデビューさせてくれた石川鈴一郎さんであり、私の曲をたくさん採用してくれた篠原雄さんであり、私の曲を一番多く歌ってくれた須藤まゆみさんであり、学生時代にお互いの感性を磨き合った「Studio SANTA」の面々（梅津真樹、平田彰、井岡勝一郎、山内タ雄の各氏）であり、今までの私の全音楽活動に関与してくださった作詞家、作曲家、編曲家、ミュージシャン、エンジニア、スタジオ関係者、音楽制作人、レコード会社、音楽事務所、音楽出版社、ゲーム会社、メディア関係者、俳優、声優、演出家、監督、映画人、舞台人、アマチュアミュージシャン各位、MC各位、そしてリスナーの皆々様である。

全員を挙げて感謝と御礼を申し上げさせていただきたい。

2018年10月27日

細田陽郎

著者
割田康彦（わりた・やすひこ）

ある時は音楽プロデューサー、そしてディレクター、たまに作曲家、編曲家。その活動はジャンルを超えて
多岐におよび、作家マネジメント、各種コーディネイト、クラシックコンサートプロデュースからゲーム
&声優楽曲のボーカルディレクションまでを網羅。日本大学藝術学部映画学科中退。1990年、林哲司氏
に認められ作曲家としてデビュー。2年間の職業作曲家生活に嫌気がさして友人と共にオーストラリアへ逃
亡。帰国後、改心し、1994年「東京Qチャンネル」として東芝EMIよりデビュー。1999年より研音にて
プロデューサー&ディレクター。2007年レイヴンジャムファクトリーを設立し、ピアニスト清塚信也をマ
ネジメント&プロデュース。2010年フライングペンギンズに参画、後に取締役。2018年よりフリーラン
ス。楽曲提供は、平井堅、SMAP、光GENJI、Sowelu、ribbon、マリーン、高橋由美子、笠原弘子、福山
潤、白石涼子、田中理恵、ジョビジョバ、TVドラマ「勇者ヨシヒコ」(ミュージカル曲)、TVアニメ「機動警
察パトレイバー」、WOWOW「トライベッカ」、舞台「スマートモテリーマン講座」、乃木坂46公演「16人
のプリンシパル trois」、シソンヌLIVE、TV-CM「吉野家～菅田将暉スペシャル」など。群馬県中之条町ふ
るさとアドバイザー。MUSIC PORT JAPAN（MPJ）スーパーバイザー。音楽的萬屋工房「Little Magic
Factory」主宰。
https://www.facebook.com/warita.yasuhiko

一発で記憶に残る曲を作る！
「9つのルール」

2018年12月10日　初版発行

著者　割田康彦
発行者　須田直治
発行所　株式会社ヤマハミュージックエンタテインメントホールディングス
出版部
〒171-0033　東京都豊島区高田3-19-10
電話　03-6894-0250
インターネット・ホームページ
http://www.ymm.co.jp

編集　上林将司（TITANHEADS）
デザイン　TITANHEADS
協力　佐藤暢宏
担当　片山 淳

印刷・製本　シナノ印刷株式会社

造本にはじゅうぶん注意しておりますが、万一、
落丁・乱丁などの不良品がありましたらお知らせください。

本書の無断複写（コピー）は著作権法上の例外を除き、禁じられています。
本書の定価はカバーに表示してあります。

ISBN978-4-636-95838-6 C0073
©2018 Yasuhiko Warita, Yamaha Music Entertainment Holdings, Inc.

Printed in Japan

日本音楽著作権協会
（出）許諾第1812036-801号
（JASRAC）

許諾番号の対象は、当該出版物中、当協会が許諾することのできる著作物に限られます。

皆様へのお願い
　楽譜や歌詞・音楽書などの出版物を権利者に無断で複製（コピー）することは、著作権の侵害にあたり、著作権法により罰せられます。
　また、出版物から不正なコピーが行なわれますと、出版社は正常な出版活動が困難となり、ついには皆様方が必要とされるものも出版できなくなります。
　音楽出版社と日本音楽著作権協会（JASRAC）は、著作者の権利を守り、なおいっそう優れた作品の出版普及に全力をあげて努力してまいります。
　どうか不正コピー防止に、皆様方のご協力をお願い申し上げます。

株式会社　ヤマハミュージックエンタテインメントホールディングス
一般社団法人　日本音楽著作権協会（JASRAC）

CamScannerでスキャン